

## 家用电脑与游戏

2005  
11月2日 133  
科学普及出版社

9

Play!

FANTASY COMPUTER &amp; GAME MONTHLY

[特稿] 中国游戏业大战略  
全民游戏特殊游戏，关注社会特殊群体  
“他们”的游戏“三国群英传”系列历代记  
风云万人斩WCG2005中国区总决赛纪实  
决战紫禁之巅游戏中的四轮文化  
在这汽车上撒点野游戏小说：玉百合  
无法修补的生活Bug

中文游戏攻略集

阿猫阿狗 II

风色幻想IV 圣战的终焉

幻想三国志 II

ATI

零售价 9.8元 www.playgame.com

ISSN 1009-6183



9 771009 618053

警告：游戏有益身心 沉迷影响生活

三国群英传  
ONLINE 正宗三国 万人国战

首战九月 公测全线启动

Edifier 漫步者

自由自在 自有主张

M1

重塑自我 自有主张

M3

陶醉自我 自有主张

M2



www.edifier.com

# M 系统 移动多媒体

性格塑造品位，品位演绎生活。

因为卓越，跨越更多精彩，

因为爱，选择生活。选择你爱的生活。



北京爱德发高科技中心荣誉出品 免费咨询电话: 800-810-5526

Edifier®, 漫步者®, 均为北京爱德发高科技中心特有注册商标。本企业通过ISO9001国际质量体系认证。

# 傲世

ONLINE

目标十年三献

9月正式内测  
火爆启动



中国网游

傲世登场



目标在线科技有限公司

客服电话：010—82306868

传真：010—82306885

网址：[www.fodonline.com](http://www.fodonline.com)

# 梦幻化境

## 高山仰止

《梦幻西游》推出全新资料片《化境》  
 峰颠境界，并非只有稀世奇才方可问鼎

- 传说中的门派技能，只属于高手中的高手
- 至尊装备，无敌的攻击、防卫属性
- 稀世召唤兽，助您独步天下
- 全新飞升系统，突破等级上限、修炼上限



**梦幻密保**

虚拟财产保险柜

“梦幻密保”，通过手机号码绑定游戏角色，  
 确保虚拟财产安全无忧！

详情请浏览<http://sms.nie.163.com>

# 锤锤 ONLINE

[www.ggmmin.com](http://www.ggmmin.com)



## 《锤锤OL》公测即将开启

## 期待我们的相遇

期待我们的相遇

宠我就陪我捶！



欢迎访问官方主页:

**www.GGMMIH.com**

# RF ONLINE

蛰伏已久 王者归来

[rf.5u56.com](http://rf.5u56.com)



| [rf.5u56.com](http://rf.5u56.com)



在失去色彩的梦境中

等待着

机械将回归那失去的乐土

在无尽的荣耀下

我们的王者即将归来

机械的意志与钢铁的雄心

就在那风中飘荡

伟大的机械军团将主宰这个世界

直到永远永远



广东数据通信网络有限公司  
GUANGDONG DATA COMMUNICATION NETWORK CO., LTD.



CCR

欧亚历史幻想网游

2005年东亚网游飓风

9月16日

壮丽公测

[www.srocn.com](http://www.srocn.com)

汉

唐

文化

传

承

天

下

CIMO世模

全亚洲的骄傲 - 照耀西方

北京

汉城

东京

中国台北

大海不是距离,血脉传承历史  
海峡两岸,携手公测

丝路传说

Silk Road Online

丝绸古道大型旅游活动, 12名选手集中

北京市海淀区西外大街168号腾达大厦1107 Tel: 86-010-88575955 Fax: 86-010-88575968





QQ幻想2005夏日狂欢

我的宠物 我的幻想



Fo.qq.com

Tencent 腾讯



深圳市腾讯计算机系统有限公司

地址：深圳市高科技园南区高新南三道飞亚达大厦5-10层 邮编：518057

公司电话：0755-86013388 客服热线：021-51317286 传真：0755-86013399

# 大致若娱

夏天过去了。假如这个夏天我没有回到久违的电视机前看上几场《超级女声》的话，我一定不会有什么遗憾。但遗憾的是，面对席卷大众的流行瘟疫，作为一个媒体人不能选择躲避和抗拒，所以我终于认真地看了，并且欣慰地发现，我中毒了。

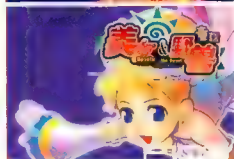
万人瞩目之余，《超级女声》照例要面对批判和解读。批判的话多半没有新意，况且讨论这个节目是否低俗无聊、充斥炒作和黑幕，本身是一件无聊的事。而众多专家学者、话语权人士的解读就比较厉害了，什么文化标本、民选试验、颠覆传统、反叛美学等等，过度阐释的现象大概仅仅说明了某些观念领域的过度敏感与过度贫乏。

对于我们来说，《超级女声》其实就是一场全民参与的游戏。从海选一路进总决赛的超女们便是玩家选择的角色，每周几百万的短信便是玩家辛苦积累的经验值，网上以千万计的文章和帖子便是玩家用心书写的攻略，而湖南卫视的每周节目则是精彩纷呈的过关情节。

与痴迷的游戏玩家相比，疯狂的超女Fans同样有理性缺席的问题，但他们还未受到什么明显的责难，也没有人发明一个“超女瘾”之类的科学名词来格哏一下。“电视瘾”倒是国内外早已存在的词汇了，不知怎的竟没有人开设一家“电视戒瘾治疗中心”，收上几千元之后帮人戒掉那个东西。

很多从来没有过超女体验的人，不知不觉成了平民超女的Fans，他们把自己的一些小梦想、小情愫寄托在某一个女孩身上，然后去为她尽心尽力地“练级”——投票和拉票。《超级女声》没有门槛的开放进场、对平民意志的充分体现和“三权分立”的评选体制，很容易让人产生希望和满足，但更多的是错觉。在一个相对漫长的麻醉与自我麻醉的过程中，很多人早已忘记，自己不过是选择了那个从家乡小村的床上爬起来的勇者，是在一个被封闭的封闭程式中循环往复地做梦（这在每个周末的晚上与湘同学宣布短信票数归零时表现得淋漓尽致）。

然而“娱乐经济”的大好局面是不争的事实了。去年超级女声的李军张含韵已经显现了不错的商业价值，还代言了金山的《幻想春秋》。今年的李军张含韵（请允许我预测一把）则为某休闲游戏平台唱了主题曲、前途无量啊，钱途无量。



## 极限攻略

- 78 阿猫阿狗 II 完整剧情攻略
- 83 风色幻想 IV 圣战的终焉  
——送君心海指南 / 完整关卡攻略
- 90 幻想三国志 II 全攻略
- 95 秘集市
- 96 EQ2 诺拉斯的工匠
- 99 丝路传说 火系魔剑详解
- 100 轩辕二飞天历险 肌肉男的修造  
——飞天术家心得
- 102 “决不是宠物”  
——论《魔域》中的幻兽
- 103 童话的技能与攒钱技巧
- 104 挑战
- 105 本月网摘

## 家游竞技场

- 106 决战紫禁之巅  
——WCG2005 中国区总决赛纪实
- 110 后备英雄  
——2 是战中的中坚
- 111 古老的王者归来

## 大话家游

- 128 大话家游



## MOBILE 地带

- 112 拇指快报
- 113 拇指教室  
——MobileSkill 05 09
- 114 大块头有大智慧  
——诺基亚 7110 移动多媒体终端

## 游戏科技

- 116 王者归来  
——华硕 EN7800 GTX
- 118 原生 HDTV 娱乐快线  
——XGI“绘图”Volari V8 显卡
- 121 中高端显卡引爆器  
——迪兰恒进 X800 GT
- 122 逼近性价比极限  
——颗星 KBN Neo4-F Nforce4 主板
- 123 视频娱乐“新视界”  
——索尼 MFM 多功能液晶器电视
- 124 模拟天下  
——模拟器快报 05 09
- 125 科技快报  
——Tech Express 2005 09
- 126 PLAYLAB 电子娱乐基准看台



the 第九城市

品味今夏  
超级美味  
快乐大餐

第九城市横版网游巨作快乐西游! 现已全面公开测试!

第九城市横版网游巨作快乐西游！现已全面公开测试！

快乐西游

上海市南京西路1168号中信泰富广场30楼 邮编: 200041

客服咨询信箱: [gmw@nyu.edu](mailto:gmw@nyu.edu), [tr@9.com](mailto:tr@9.com)

# 广告索引

封面	精英电子
封面拉页	目标软件
封面拉页	目标软件
封面	漫步者
封面	广州阿泰
封面	掌上灵通
封面	掌上灵通
封面	广州数通
封面	广州数通
封面	壹模科技
封面	壹模科技
封面	腾讯
封面	上海九鼎
封面	游戏橘子
封面	华硕电脑
封面	蓝盾科技
封面	龙奇数码
封面	盛大网络
封面	盛大网络
封面	盛大网络
封面	盛大网络
封面	盛大网络
封面	盛大网络
封面	金山软件
封面	金山软件
封面	金山软件
封面	索尼
封面	山东卫视



## 全民游戏

大众娱乐时代的明日帝国

### 新玩家 PLAY! GAMER

#### 特别企划

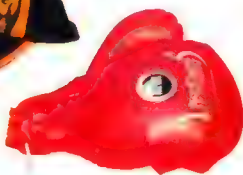
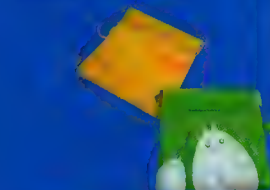
- 0 全民游戏
- 1 新纪元：全民游戏时代的到来
- 3 新思维：全民游戏的七个关键词
- 9 新飞跃：从全民游戏到全民娱乐

#### 文测阁

- 10 玉百合
- 14 小独裁者
- 我看芙蓉
- 15 A市的网吧
- 谣言祸众

#### 玩家广角

- 16 历史：风云万人斩
- 《三国群英传》系列历代记
- 20 文化：让我们在这汽车上撒点野
- 24 图鉴
- 26 幽默
- 28 周边：暗黑编辑们的家私
- ChinaJoy游戏周边逛大搜奇
- 30 生活：不仅仅只是华丽
- “盛装·狂欢”全国十佳Cosplay社团总决赛



如电影般的网络游戏

EVERQUEST II

无尽的任务2 东方版

全国火爆公测

好莱坞配音阵容 + 中文配音

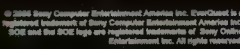
85人交响背景音乐 + 全程配音

强大角色定制化 + AI 互动系统

[www.EQ2china.com](http://www.EQ2china.com)



DVD VCD 客户端全国各大软件卖场同步热卖





# 华硕P5 智能霸主

这是你想要的科技·华硕 AI Life

还记得华硕AI Proactive人工智能技术吗？从865主板开始，华硕不断升级智能化主板技术，紧跟围绕时尚生活，再次为您量身打造华硕AI Life功能，带给你一直期望得到的体验。华硕基于intel915/925芯片组主板发布了“AI Proactive”人工智能技术，而在今天，华硕基于intel945/955又一次发布了全新“AI Life”技术。AI Life包括以下四项核心技术，这几项技术也将推动新一轮的技术变革。

请细心了解以下四项功能，这将是划时代的技术变革。



**Stack Cool2**  
无噪音无风扇，全新散热方式



**WIFI-TV**  
神奇结合电视、收音与无线网卡



**AI Quiet**  
轻松操作享受奢侈的安静时间



**SATA on the Go**  
时尚外接式硬盘接口，USB2.0速率的5倍！

## Stack Cool2

无噪音无风扇，全新散热方式

主板散热技术在华硕stack cool没推出之前，一直都是沿用散热片或者散热风扇。但是这样的散热方式还是不能从根本上解决问题，局部还是过热，风扇的噪音依旧让人讨厌。

华硕Stack Cool2这一技术将一块特殊设计的PCB板，覆盖在整个主板背面，这样一来，不但能有效散热达到20°C左右！更是让散热方式先进了一大步。

第二代非常冷却——Stack Cool2，它是华硕的专利技术，无风扇无噪音散热技术直接将热传导至主板背面，有效降低易损元件损耗速度，散热效果非常明显。

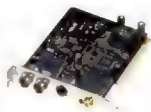


## WIFI-TV

神奇结合电视、收音与无线网卡

想在电脑上看电视？想看电视的同时快进、暂停、随意控制？想一起拥有FM收音功能？还想构建无线网络？

这是您的梦想吗？在过去，这几个愿望同时做到，绝对是一个遥不可及的梦想，而今天华硕却可以为您带来亲身的体验——它就是华硕的WIFI-TV，让您所想的全部拥有。



从此您再无须浪费钱去买什么录音机了，华硕TV-tuner 可以做到观看、录影、暂停甚至重放您喜欢的节目！“娱乐大集合”除了电视卡的功能，还能提供FM收音，以及无线网络的功能。有了这片全能的卡，只要在屏幕上轻轻一点，即可享受您想要的数码生活。

华硕 WIFI-TV卡不仅支持视频输入，还有直接连接数字电视 与传统电视相比，您可享受更清晰画质、更真实音效。

1. 统一支持 IEEE 802.11a/b/g 三种标准，无线上网速度更快
2. 与迅驰笔记本或其他无线设备轻松对接，网络兼容性更高
3. 一键安装，构建无线网络连小学生都会操作

## SATA on-the-go

时尚外接式硬盘接口，是USB2.0速率的5倍！

移动存储时代，您需要更大的存储空间，更方便的存储速度，以及即插即用的方便性。华硕主板率先发布SATA on-the-go技术。它可以使主板直接支持热插拔存储设备，以超时尚的存储方式，将您需要保存的珍贵照片、视频，用支持热插拔的外接式SATA硬盘带走。

SATA on-the-go即插即用而且更方便了，它有以下几个特点。

1. 支持最大3Gb/s 的数据传输速度
2. 长排线，不受空间限制
3. 接口支持热插拔
4. 轻松将珍贵照片、视频等文件进行高速、安全备份

试想一下，100GB的文件存储起来只需要30几秒钟的时间，提供一个长排线，随时插拔，即使再大的硬盘也可以瞬间备份完毕。



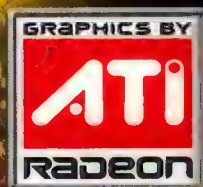
## AI Quiet

轻松操作享受奢侈的安静时间

个人电脑已经越来越多的应用于家庭娱乐与游戏，安静舒适的生活就成为家庭时尚、休闲的需要。而没人愿意在聆听音乐的时候被恼人的风扇吵到。

华硕AI Quiet功能能自动调节CPU性能、风扇转速和系统温度，从而给您一个奢侈的安静舒适的房间。AI Quiet功能在BIOS调节中即可见到，轻松调节让小学生都能享受。在BIOS中轻松设置即可保证系统性能的同时，尽力为您营造安静舒适的环境。





# 打造ATI PCI-E强势阵营 · 从微星开始

**RX300-TD128E**



核心频率: 325MHZ  
显存: 128MB DDR  
显存位宽: 128bit  
显存频率: 400MHZ  
支持: OpenGL:2.0  
DirectX9.0

**RX600XT-TD128**



核心频率: 500MHZ  
显存: 128MB DDR  
显存位宽: 128bit  
显存频率: 740MHZ  
支持: OpenGL:2.0  
DirectX9.0

**RX700PRO-TD256E**



核心频率: 425MHZ  
显存: 256MB DDR3  
显存位宽: 256bit  
显存频率: 860MHZ  
支持: OpenGL:2.0  
DirectX9.0

**RX800XT-TD256E**



核心频率: 520MHZ  
显存: 256MB DDR3  
显存位宽: 256bit  
显存频率: 1120MHZ  
支持: OpenGL:2.0  
DirectX9.0

上海 021 52402018 沈阳 024-23967777  
北京 010 82511688 成都 028-85232380  
深圳 0755 83991235 南京 025-83607535

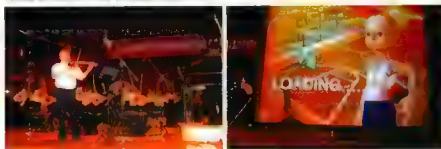


**MSI**  
MICRO-STAR INTERNATIONAL

详情请访问微星中文网 [www.microstar.com.cn](http://www.microstar.com.cn)

- 产品规格如有改动,恕不另行通知
- MSI 是Micro-Star Int'l Co., Ltd.的注册商标
- 文件所涉及的所有商标都是它们各自持有人所有的注册商标
- 此印刷品中所述及的特性/功能对于所有微星产品均为可选项







## 《野菜部落》作文大赛在京颁奖

8月18日晚,新浪·宋庆龄基金会·北京点教委的选手们和来自全国各地的中小·学生以及家长们,的“青春偶像”齐聚北京,隆重举行“新浪·2005年全国中小·生“野菜部落”作文大赛”颁奖典礼。

本次大赛是国内首次以网络互动方式进行的作文比赛,经过网络投票及专家评审团评选,最终30名小·学生脱颖而出,荣获金奖、银奖和铜奖。CEO·王延峰还授予了获奖小·生的题词。获奖小·生“在网吧玩游戏很快乐,今天,在和网络相遇的瞬间,我体会到了网络带给我的快乐和惊喜。今后,我会利用网络去实现自己的梦想,去帮助那些需要帮助的人。让朋友们打一个电话,去感受一下网络带给我的快乐和惊喜。让朋友们打一个电话,去感受一下网络带给我的快乐和惊喜。让朋友们打一个电话,去感受一下网络带给我的快乐和惊喜。”

## 文化部颁绿色网游牌匾落户久游

2005年第3季度,经文化部游戏产品内容审查委员会认定,久游网旗下的两款音乐系列网络游戏——《劲乐团》、《劲乐团2》正式成为第一批通过未成年人网络保护网络游戏——这两款网络游戏又同时成为第一批通过文化部认定,颁发绿色网游牌匾的游戏。

作为《劲乐团》的续作,《劲乐团2》在画面、音效、玩法等方面都有大幅提升。作为一款音乐类网络游戏,《劲乐团2》在画面、音效、玩法等方面都有大幅提升。作为一款音乐类网络游戏,《劲乐团2》在画面、音效、玩法等方面都有大幅提升。



## 第3届17173游戏动漫嘉年华 三地精彩不停

QQ幻想第三届17173游戏动漫嘉年华,在北京、上海、广州三地同时举行。作为本次嘉年华的主办单位,17173游戏动漫嘉年华,在北京、上海、广州三地同时举行。作为本次嘉年华的主办单位,17173游戏动漫嘉年华,在北京、上海、广州三地同时举行。



## 联众疯狂斗地主 夏日狂猜奖励

8月15日,联众疯狂斗地主大赛在北京、上海、广州三地同时举行。作为本次大赛的主办单位,联众疯狂斗地主大赛在北京、上海、广州三地同时举行。作为本次大赛的主办单位,联众疯狂斗地主大赛在北京、上海、广州三地同时举行。

## 电竞与电影的第一次亲密接触

7月20日,北京京金源酒店由电竞与电影强强联合的《七剑》首映式新闻发布会隆重召开,这是电子竞技与电影的第一次亲密接触。电子竞技与电影的第一次亲密接触,电子竞技与电影的第一次亲密接触。



## 《飞车》中韩对抗决赛 中国队上演绝地大反咬夺冠

随着《飞车》中韩对抗决赛在7月31日于上海浦东世博中心拉开帷幕,中韩两国的电竞高手齐聚一堂,为观众带来了一场精彩的对决。中国队最终上演了绝地大反咬,成功夺冠。



## 炼金术士训练营 《薇欧特的工房》清凉体验

养成RPG《薇欧特的工房》是PlayStation 2上第15款中文游戏。这款游戏以其精美的画面和有趣的玩法吸引了众多玩家的关注。玩家可以通过这款游戏体验到清凉的夏日氛围。



## 团队即时语音软件 新浪UC即将推出UTalk

8月初,新浪UC计划向国内数千万游戏玩家,隆重推出一款团队即时语音通讯软件UTalk。这款软件旨在为玩家提供更便捷、更清晰的语音交流体验,提升团队合作效率。

## 《魂Online》故土的召唤

《魂Online》将于近期推出全新副本地图及高难度任务,喜欢《魂Online》的玩家终于可以召唤故土,召唤勇士。这款游戏以其独特的玩法和精美的画面吸引了众多玩家的关注。

## “中华英雄”强势问鼎 清爽“酷比”闪亮登场

7月17日,腾讯QQ·15万实名认证金鹰奖QQ·中华英雄颁奖典礼,同时QQ·中华英雄颁奖典礼,同时QQ·中华英雄颁奖典礼,同时QQ·中华英雄颁奖典礼。



2005 QQ·中华英雄颁奖典礼,将于8月4日15时开始。报名人数超过20万。本次大赛旨在表彰在游戏领域做出杰出贡献的玩家和团队,激励他们继续努力。







# 他们的游戏

“所谓弱势群体，就是有些话没有说出来的人。就是因为这些话没有说出来，所以很多人以为他们不厉害或者很遥远。”

——王小波

我最想要一台电脑，可以在上面玩游戏。”9岁的小亮亮是福利院里不多的几个接触过游戏的孩子之一，他在一位大哥哥的电脑上玩过几次《街霸》，所以时不时会大喊一声“Ho Yo Ken”，胳膊高高地抬起。

暑期对于很多孩子来说是一次难得的放松机会，有人选择和朋友一起外出旅游，有人选择参加社会活动，更多的人则宁愿躲在家里玩游戏、看电视、读读书。很少有人想到，在同一座城市里的某个地方，有一群特殊的同龄人。他们每天的活动就是在间空荡荡的房间里，围着两三张桌子、一些简陋的玩具和一台电视，他们的世界里没有冰淇淋可乐，没有高达漫画，更没有父母的疼爱。哭的时候他们只能自己擦掉眼泪，开心的时候也没有人欣赏他们的笑容。

8月9日，本刊编辑前往江苏省苏州市某社会福利中心，代表杂志社全体员工，探望了生活在那里的20多位孤儿。

## 福利院之行

在和一位游戏策划聊天的过程中，我惊讶地发现他的过去竟有着许多不同寻常的故事，例如他曾经玩过地下音乐，曾经独自背包去天涯。如今狂放的性格早已收敛，他和朋友一起做了一个公益网站，每周都会与网站的几名同伴一起，到当地的福利院去探望孤儿。

在他的热心帮助下，我联系上了这家福利院，背着两大包沉甸甸的零食和文具，带着杂志社全体同事的沉甸甸的爱心，踏上了前往福利院的路。

到达苏州，又坐了一个小时的公交，步行穿过一片街区，才来到这家地处偏远的福利院。外面的路上烈日当头，尘土飞扬，福利院里却是一片绿荫。走进这座三层的楼房，首先映入眼帘的是大厅里坐着的几位老人，他们默默地望着窗外的阳光，神情显得说不出的落寞。

院长把我带到二楼孩子们的活动区域，这是一间空荡荡的房间，里面摆放着两张桌子、几把椅子和一台不怎么打开的电视，桌上的玩具有一个小喇叭、一个会叫的洋娃娃和两把玩具手枪。一进门，孩子们就围了过来，他们大多10岁不到，都有不同程度的残疾，出生不久就被父母遗弃。仅仅几天前，福利院还接收了一位被丢弃在路边的新生婴儿，由于蚊虫叮咬，本应光滑嫩嫩的小脸上布满了红包。



也许是为了培养孩子和我之间的感情，保育员把一个胖乎乎的女婴放在了我的怀里，听旁边的人说她是被一对不愿承担责任的年轻父母丢在这里的，从未抱过要儿的我不知所措地托着她，不敢动她，生怕她会觉得不舒服。婴儿的脸转来转去，大眼睛好奇地看着周围的大孩子们，看见熟悉的身

影时，就会皱起眉头。

看着她的笑脸，我却感到心酸。她和其他的孩子一样，生来就失去了作为一个普通人在社会上生活的权利，被剥夺了本应属于自己的名份。保育员介绍说，有些父母在遗弃孩子时会给孩子身旁放一张纸条，写上他们的出生日期、时间和姓名，但绝大多数孩子都没有姓名。他们的姓取自福利院所在的这个小县的名字，他们名字的第二个字是根据进孤儿院的年份而取的谐音，例如2001年送来的是“一”，之后依次为“尔”、“珊”、“斯”、“午”。第三个字则是依据抱养时的季节、节气或其它因素而定，例如秋天抱来的叫“秋”，大雪抱来的叫“雪”，一位养母孩子起名为“肌”，寓意是希望她能“开”口说话。



孩子们显然并不害怕我这个陌生人，表情和动作之间传递着他们的兴奋。我原先准备了很多话题，想和孩子们一起玩一起聊，但接触之后才发现自己很难进入他们的世界。

这里的孩子大多不太说话，有的是因为不懂得交流，有的是因为生理原因而根本无法交流，无法正常地表达自己。他们从小就在福利院长大，从未见过父母，除了福利院里的孩子外，也从未有过其他的朋友。在他们眼里，福利院就是世界的全部，封闭的环境让他们逐渐失去了与人交流的能力。长期缺乏家庭的关爱，更令这些孩子的性格容易变得孤僻。我看到有几个孩子总是默默地站在角落里，或是独自坐着，他们仿佛沉浸在自己的世界中，不愿和其他孩子一起玩要。

福利院年纪最大的一位孤儿已经27岁，从小就生活在这里。他有一股不服输的劲，曾自学美术，之后又在大学就读法律专业，如今毕业已有一段时间，但还没有找到工作，因为他的双手是残疾的。他告诉我，读大学的时候他也花过一段时间看《传奇》，他们班上有同学沉迷于《传奇》，吃饭、睡觉都在网吧，几个月下来甚至从不洗澡、从不换衣服，他说自己很看不起这种玩物丧志的人。他现在的爱好是看新闻，无论读报、听广播、上网，还是看电视，新闻总是他最关注的内容。这让他与现实世界有一种亲近感。

临别前，我问保育员，如果捐助的话，孩子们最需要些什么。保育员告诉我，孩子在这里不愁吃穿，物质上没什么问题，最大的问题在精神上。他们需要别人的关爱和教育，教他们各种知识和道理，不仅仅是科学知识，还有一些必要的社会知识，让他们能够接受正确的人生观和价值观，知道应该如何认识自己和他人的，如何对待自己和他人的。这些孩子只有靠自己才能有出路，否则很难。”保育员喃喃地说道。

走出福利院，我回头看了一眼，发现窗边有一个红色的身影，正在对我挥手。我认得这个身影，尽管自始至终他都没有和我说过几句话，但每次给他拍照时，他都会高兴地伸出两个手指。我也向他挥了挥手，大声喊了句“再见”。当我走得很远，准备拐弯的时候，回头再看，他的身影仍然站在窗前。

坐车回到市区，热闹的人群在身边重新浮现，我却觉得仿佛置身于一个陌生的世界，茫然而遥远。在那些孩子看来，这个世界无疑更加遥远，他们可能一辈子都无法触及。





## Ben's Game

Ben's Game is a free online game that helps you learn about the world's most powerful food programme, the World Food Programme (WFP).

“应该更多地关注现实问题”。他问了所有在场听众一个问题“如果我们开发出以恐怖主义为题材的好玩的戏，为什么我们不能开发出以政治局势、全球变暖为题材的好玩的戏？为什么我们不能开发出以伦理道德为题材的好玩的戏？”

今年4月在开罗国际儿童书展上，联合国世界粮食计划署（World Food Programme，简称“WFP”）推出了被称为“全球第一款人道主义游戏”的《食物力量》（Food Force）。WFP是联合国国际粮食援助组织，其职责是为人为和自然灾难的幸存者提供食物。WFP开发这款游戏的目的，一方面是为了纪念1999年在科索沃遇难的WFP援助人员保拉·歇尔卡（Paola Bionca），另一方面是为了向更多的人揭示困扰全球的饥饿问题。

《食物力量》共227M，包含6个任务，例如寻找饥饿的人群、配制食物分配、筹措经费、空投食物等。每个任务都是一个玩法新颖的小游戏，任务之间穿插有包含丰富信息的过场动画。通过这些有趣的小游戏和动画，玩家将了解到关于饥饿的真实情况——全世界每7个人中就有1个人正在忍受着饥饿，因饥饿而死的人数比因艾滋病、疟疾和肺结核而死的人数的总和还多。还将认识到粮食援助的重要性，以及实施人道主义救援计划的大致过程。这款游戏的宣传标语是：“玩游戏，了解食物援助计划，与WFP共同创造一个没有饥饿的世界”。

与一般的游戏网站不同，《食物力量》官方网站的头条不是游戏介绍，不是游戏动态，也不是游戏截图，而是一条与游戏并没有太大关系的关于慈善活动的新闻“澳大利亚布里斯班的一群母亲组建了‘母亲联盟’（United Mothers），这是第一个为《食物力量》发起的慈善捐助活动。他们的目标是成为WFP的全球校园食物计划筹集至少500美元。你也可以发起类似的活动。”

在这个网站上，你可以了解到“什么是饥饿”、“为什么会有饥饿存在”、“如何解决饥饿问题”等公益知识，网站还以图片、视频、文字报道等形式，展示了全球饥饿问题的现状。愿意伸出援助之手的孩子还可以在这里学习如何通过各种有趣的活动筹集资金，例如向邻居兜售自己制作的馅饼、向同学出售自己制作的贺卡、组织图书活动等，以及如何将这些慈善活动的收入捐赠给世界各地的灾民。

《食物力量》的目的是为了让人众意识到弱势群体的存在并援助他们，与之不同，《本的游戏》（Ben's Game）则是直接面对弱势群体，旨在帮助他们认识自己，并克服苦难。《本的游戏》是由一位刚完成白血病治疗的小男孩本·达斯卡（Ben Duskin）和《孤岛小英雄》的开发者之一、LucasArts公司的软件工程师埃里克·约翰斯顿（Eric Johnston）共同制作的一款小游戏。

游戏不大，只有4.9M，玩家需要操纵游戏中的本或是其他角色，踩着滑板来打破破坏人体健康的癌细胞，并要接着守着每一关的魔王击败，取得

## 本的游戏

也许读者会困惑，《家游》编辑的福利院之行是好事，但与游戏无关，与游戏无关的内容，为什么会出现在一本游戏杂志上？

原因很简单，我们希望游戏能够承担起它作为媒体的社会责任。游戏，除了是一种娱乐方式外，和报纸、杂志、电视、电影一样，也是一种媒体，一种以互动形式传播信息的新兴媒体。关怀弱势群体，关心公益事业，关注现实社会，是媒体责无旁贷的任务，游戏也不例外。

在今年E3的演讲中，美国娱乐软件协会（Entertainment Software Association, ESA）主席道格拉斯·卢德仁提出过类似的期望。他认为，作为一种文化载体，游戏

上面刻有该关卡徽章的盾牌后才算过关。游戏的操作非常简单，使用方向键控制行动方向，空格键发射武器铲除癌细胞或是魔王。另外，每关的3个角落都有可恢复体力或武器能源的补给品可以使用。

家住旧金山的本是个狂热的游戏迷，3岁时妈妈给他买了1部GameBoy，从此他就迷上了游戏。5岁的时候，本不幸被诊断患有白血病，之后便住进了加州大学旧金山分校儿科治疗中心。他不知道自己为什么要接受化疗，妈妈就以“吃豆子”（Pac Man）游戏为比喻，向他解释治疗的目的为了吞掉那些该死的癌细胞。但本从来没有玩过“吃豆子”，所以他想设计一个游戏，让和自己有同样经历的癌症儿童能够明白自己患的病到底是怎么回事，以及该如何对抗它，同时也可以在游戏中玩游戏的过程中，忘记化疗带来的痛苦。LucasArts公司的约翰斯顿知道他的愿望后，志愿协助本完成了这款小游戏，放在网站上供人免费下载。

## 颜兆祥的游戏

我们可以把《食物力量》和《本的游戏》定义为“公益游戏”，公益游戏大致具备两个特点：一是“公益主题”，大到维护人类和平、保护自然环境，小到救济贫困国家、扶助残疾人土，都可以归入公益主题，这其中既包括为了让大家了解和投身于公益事业而开发的宣传性质的游戏，也可以是指某些专为特殊人群开发的具有康复功能的游戏。二是“公益性”，从经济学的角度，“公益性”是指在消费某种商品或实施某项活动的时候，可以给第三者带来好处，以此观照，公益游戏也应该能够让玩家在游戏的过程中给第三者带来直接或间接的好处，例如在游戏内或游戏外鼓励玩家向慈善机构捐款。

尽管《食物力量》的开发人员多达20人，而《本的游戏》只有2人，但他们的思路是一致的，以游戏作为公益宣传的载体，以网站作为公益活动的基地。在《食物力量》的官方网站上，我们可以看到3个主要栏目——“游戏”（The Game）、“现实”（The Reality）和“如何帮助”（How To Help）。“游戏”是对《食物力量》的介绍和下载提供，“现实”向人们揭示了全球各地的饥饿问题和WFP援助计划的情况，“如何帮助”则向热心人指明了提供援助的途径。

这三个栏目对公益游戏所必须具备的3个要素作了很好的诠释：首先公益游戏必须具备一定的可玩性，至少是操作上的可玩性；其次游戏内容需要与现实结合，例如让玩家能够在游戏中听见弱势群体的声音，或是让弱势群体得以通过游戏来观察现实世界；三是游戏的目的在于直接或间接地改善现实，而非赚取利润。





公益游戏所涵盖的范围很广,为了理清思路,我们还是先来思考一个具体的例子,例如,能不能开发一款面向孤儿的玩具?

孤儿最需要的是父母的爱,但他们自己并没有感觉到,因为他们的脑海里没有家庭的概念。从小在福利院长大的他们,没有意识到外面的世界的精彩,也不清楚这个世界可能对自己带来的伤害。他们有一些性格上的缺陷,例如孤僻,不爱和人说话、胆怯,不敢与外界接触,依赖,安于现状,拒绝独立,冷漠,不懂得为别人着想。

所有这些,可不可以通过游戏这种媒体表现出来?有没有可能通过游戏让玩家得以了解孤儿的内心世界,或是帮助孤儿克服性格上的缺陷?我们特地邀请了两位经验丰富的策划,请他们以孤儿这一弱势群体为主题,分别设计单机游戏和网络游戏两个方案。



单机游戏方案的设计者顾兆祥曾在育碧上海公司担任四年的关卡设计师,2004年加入索尼公司中国本部从事PS2软件的相关业务,之后任GA策划班讲师,兼任《上海游戏产业咨询报告》主编、上海多媒体行业协会游戏开发专业委员会商务拓展总监。针对以孤儿为主题的单机游戏,他提出了下面这个方案。

## 为关心孤儿设计的单机游戏

类型: 单机2D 顶视平面养成游戏

类似产品:《美少女梦工厂》、《明星志愿》

内容: 游戏中,玩家将扮演一个幸福家庭的家长。通过孤儿院组织的“一周领养”活动,玩家将分别从两个孤儿中临时领养一个(男/女),在一周内和他/她一起生活。玩家的任务是教育他/她,使得他/她融入家人、子女、邻居等社会环境,体验到人间的温情,逐步改变一些原来存在于孤儿身上的孤僻、冷漠等毛病,使其人格得以完善。游戏最终以孤儿在特定环境下人格上存在的一些问题得以纠正而结束。

目的: 改变以往单向说教式的传播,以大家喜闻乐见的形式,让玩家了解、关心孤儿,同时也可以改善游戏企业长期存在的负面形象。

游戏时间: 每个主角约1小时,合计2小时。

系统概要

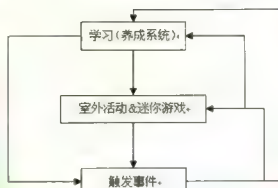
——《美少女梦工厂》类型的养成系统 通过一天的日程安排,为领养的孩子安排学习、锻炼、出游、交友等活动的日程,并执行各种活动。

——2D 顶视平面 RPG 的移动和菜单系统: 用于出游、交友等活动。玩家控制主角,可以与路上、公园等处的人对话、交流,各种善意、无意或恶意的对话将帮助揭示孤儿的内心世界以及外人对他的看法。另外也包括一些山川、树林等场景的 RPG 迷言探险。

——左右人物特写的事件系统: 发生于学习、锻炼、出游、交友的过程中的事件,主角和他人的大幅特写同时出现在画面左右方,进行对话。各种善意、无意或恶意的对话将帮助揭示孤儿的内心世界以及外人对他的看法。

——迷你游戏系统: 锻炼、出游中安排丰富多彩的迷你游戏,如障碍赛跑、捉蝴蝶、钓鱼、捉知了等。

流程概要:



游戏平台: 2D 通用引擎或用 Flash 均可。

鉴于单机游戏的开发在国内缺乏融资渠道,顾兆祥在提出设计思路的同时,还对此类公益游戏的潜在投资者作了分析。他认为可能的投资者分为3类:第1类是“各政府部门、各非政府组织、基金会等”,作为社会公益活动之一,以大家喜闻乐见的游戏的方式来宣传关心孤儿,这类投资者的数量较少,但影响力大,有足够的资金和组织、宣传能力。第2类是“社会福利院”,以游戏作为宣传推广的辅助材料,特点是直接面向社会大众中的可能用户,但资金、影响力有限。第3类是“影视、多媒体、游戏公司”,制作这类游戏作为社会公益活动之一,以改善企业形象,减少社会对游戏的负面看法,特点是直接面向社会大众中的可能用户,资金丰厚,影响力大。

## 陈忼的游戏

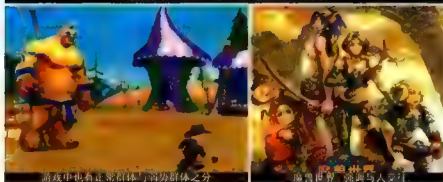
单机游戏的优势在于设计过程中的可控性强,劣势在于难以在国内实现商业化,以免免费游戏的形式发布,虽然可以让更多的人接触到,但囿于成本,其研发和推广只能维持在较小的规模。网络游戏则相反。

陈忼是一位网游策划,致力于游戏设计理论的研究,他曾在魔戒、17Game 和育碧等多家游戏开发和运营公司任职,他所开发的 chenki.





《魔兽世界》：注重广泛互动和真实互动的结合



游戏中玩家通过虚拟世界中的虚拟角色进行互动

org 网站为国内的游戏策划爱好者提供了交流和学习的场所。当我们向陈代提出这样一个问题时，他反问“网络游戏是一个扮演角色的虚拟世界。假如给你一个针对弱势群体网络游戏，你是希望他们扮演正常人群，还是扮演弱势群体？”

这个问题让我们有些为难，假如是扮演正常人群，那么普通网络游戏也可以提供同样的功能，假如是扮演弱势群体，这是否会变质为一款有歧视倾向的游戏？讨论之后我们认为，只有把弱势群体当做普通人来对待，对他们而言才是真正的治疗。游戏世界可以给他们一个展示和发现自己特长的机会，至于他们是否正确地利用这个虚拟世界，只能通过其它的外力去引导。因此，最好的解决方案是在现有网络游戏的基础上，加入一些特定的系统。于是，陈代提出了“为网游增加社会行为模拟系统”的方案。

为了阐述自己的思路，陈代为本刊撰写了以下这篇文章。尽管其中的一些想法仍然比较模糊，仍然停留在理想化的阶段，但它毕竟可以看作是网游设计人性化的第一步。

## 为网游增加社会行为模拟系统

般，我们将孤儿和残疾人等人群称为“弱势群体”。我从来没有跟他们有过直接的沟通交流，无法确切地体会他们的需求与希望。在我的脑海里，有着这样一种认识，我认为我们在生活中最大的困难是“无法融入社会”，这个由正常人所构成并统治的环境与规律。玩耍要努力地去做工作，以获取提升自己生活品质的游戏货币。以往的MMORPG中并没有刻意去强调虚拟世界的社会性，因为这个世界在虚拟世界被创造的时候，就没有将玩家分成正常群体与弱势群体。虚拟世界对每个玩家都是公平的，只要你坐在电脑前，只要你操作鼠标与键盘，你的角色就同其他虚拟角色生活在同一片天空下。

每个MMORPG的设计者，都会有目的地去创造一个虚拟世界，为这个游戏世界创造丰富的地貌、多样的城市、多姿的原野和奇幻的怪物。这样的世界就像真实世界那样具有生活的环境与规律。玩耍要努力地去做工作，以获取提升自己生活品质的游戏货币。以往的MMORPG中并没有刻意去强调虚拟世界的社会性，因为这个世界在虚拟世界被创造的时候，就没有将玩家分成正常群体与弱势群体。虚拟世界对每个玩家都是公平的，只要你坐在电脑前，只要你操作鼠标与键盘，你的角色就同其他虚拟角色生活在同一片天空下。

虚拟世界的这种真实身份的隐蔽性，提供给玩家畅想自己的空间。媒体上不乏这样的新闻：一个在现实世界中寡言少语、性格内向的人，在虚拟世界中却扮演着个性张扬、倔强执拗的侠客。只是，非常可惜的，似乎是因为缺乏引导帮助的机制，这样的玩家在现实世界中，依然继续着自己丑小鸭的生活。那么，我们能否通过虚拟的网络世界，去引导包括孤儿等弱势群体在内的

的不能在社会上确定自己正确位置的那些人呢？答案当然是肯定的。

我的设想是在网游中加入社会行为模拟系统，让每一位玩家都能从中去意识到自己与身边的人，以及与社会所形成的相互影响。

### 1、社会行为

在《Hunter X Hunter》中，有一集是5个人要在限定的时间内通过一个塔。这个塔的每个岔路都只有2个方向选择，每个方向上都有坚固的阻挡，5个人要投票来选择打开哪边的门。这面里面有一个必然的规则——“少数服从多数”。

最终，小冈在困难面前选择了一定要让大家通过的方法，而得到了完美的结局。这是漫画给出的感人故事，但在现实世界中，这样的选择通常都会带来并不愉快的结果。人是社会性的生物，谁也不愿意“孤家寡人”，所以才会造成“随大溜”的社会现象。

在少数与多数的选择中，人们时而是少数群体的，时而是多数群体的，在这个变化过程中，每个都要经受残酷的心理折磨。人正是在这样的选择中成长起来的，从每一次“患得患失”的煎熬中汲取教训，为下一次正确的抉择做好准备。

在游戏中，我们为什么不向《Hunter X Hunter》学习，增加这样的关卡与任务呢？

在《魔兽世界》中，下副本是件很危险的事情，哪怕一个人犯一个小错误，都有可能带来灭团的命运。发生这样的情况后，只能由玩家自行解决，犯错误的人或者得到宽容的谅解，或者被指着鼻子臭骂一顿。在这个解决过程中，队伍中的每一个人都会意识到自己的行为究竟会带来什么样的结果。

让我们来假设一下，增加一个行为追踪系统后会出现怎样的情况？这个系统的工作流程大致是这样的：一旦发生了不好的事情，需要做出民主的或者专制的审判时，行为追踪系统就会向事件的每个人发出询问。首先是询问对这个事情的处理：“A. 踢出队伍，他居然连这样白痴的错误都犯B. 嗯，可以原谅这次，希望他不要再犯；C. 缓和的教育，希望他知道自己自己的错误所带来的后果，但更重要的是队伍的完整性，不要因此而去失去一个队友D. 骂到他悔过，不敢再犯为止，只有这样的做法才能教会他什么是团队配合E...”

当事件告一段落，系统会继续提出问题，对事件的处理结果进行询问：“A. 队长踢掉了犯错者，结果现在队伍的战斗力不足，我们必须等待新队员来途跋涉过来，我觉得浪费这么多时间真不值，我狠狠犯错了者；B. 队长踢掉了犯错者，希望他记住这次教训，努力去锻炼自己的配合意识，在新队员的时间里，我可以跟队长先聊聊天，增加相互的了解C. 嗯，犯错者被队长给踢了，这个队伍真是太严格了，我一定要千万小心，别被踢了才好D...”

不论是哪种结果，我希望玩家在整個过程中，可以不断思考自己的行为与结果，并勇于承担这一切，而不是发生在这个虚拟世界里的事情如过眼云烟一般。设计这样的系统，目的并不是灌输某套外在的评判标准，而是引导每个人去思考，究竟什么才是符合自己的评判标准。

希望我是对的。

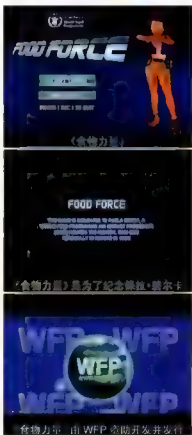
### 2、社会性格

“人慢慢的长大，变得越来越没有棱角。”这句话恰如其分地指出了，人在成长为一个社会成员的过程中，会不断地改变自己的性格，以适应周遭环境的需要，从而形成自己的社会性格。

对于封闭在孤儿院中的孩子来说，我不清楚他们身边的入通过何种方式来塑造他们的性格。社会各种报道给我的印象是，这些缺少完整的父爱与母爱的孩子，他们的性格往往是残缺的。

游戏无法替代亲情，给孩子关怀爱护，游戏能够成为的是心里的寄托，但如果不做出良性的引导机制，那么恐怕也无法达到我们期望的教育目的。

我在这里设想加入玩家的性向追踪系统，这套系统的工作流程大致如下：首先，在账号创建时，玩家可以选自己的性格取向，并回答一组性问题，比如“在公园散步、到长椅休息，你会选择哪个位置：靠左边扶手？中间？靠右边扶





手?”。通过这些问题,在数据库中建立玩家的性格数据库。

然后,当玩家在游戏中的冒险,出现需要抉择的情况时,性向追踪系统会跳出询问玩家作出抉择时的心理。例如,几个并不熟悉的人组野队副本打装备,boss掉了个不错的蓝色物品,究竟谁具有优先优先权?玩家需要时进行抉择,他或者roll或者放弃。假定他放弃了,性向追踪系统会提出问题:“放弃的理由是什么?A.这不是我用的东西,我可不想做Ninja被大家鄙视;B.尽管我也有权利roll,但我想通过这次放弃给大家树立一个良好的印象,希望交到好的朋友;C.这个东西不是非常的好,我这次放弃了,后面掉了好东西,他们就不好意思跟我争了;D.……”。

性格数据库会记录玩家的每次抉择,并给出性格分析。玩家可以随时查询自己的分析报告,反思自己前段时间所做事情给自己带来了什么后果。有可能交到了不少朋友,但却不知道哪个才是真正如心的,也有可能不喜欢别人或不被人喜欢,而一直solo;也有可能一直只有在现实中认识的几个人一起游玩,而没有同陌生人打交道的本领。在现实世界中,我们也许没有多少机会去反思究竟哪里出了问题,而在游戏中,性向追踪系统会忠实地记录你的每一个抉择。

我尚不能确定这样的系统需要多少的工作量,或许需要专业的心理学士来辅助,才能做到比较好的效果。哪怕只是迈出一小步也好,让网游这个大染缸多一些绚丽,少一些污秽,不正是我们应当努力的么?

### 3. 天赋人权

如何才能让玩家有意识地关注身边那些与普通人不的玩家呢?看来我们有必要在角色创建时,给玩家以创建非普通角色的机会。

在《异尘余生》(Fallout)中,有不少天赋具有让玩家看起来不普通的效果。比如“夜魔人”(Night Man)的天赋让玩家在夜间行动时,具有更大的观察视野和更好的隐蔽性;但是在白天或灯光下,其视野和隐藏能力都会受到惩罚。又如“独行侠”(Loner)的天赋让玩家在没有组织的战斗中,战斗技能会得到额外的奖励;与之相反,“最佳搭档”(Team Player)的天赋让玩家在组队配合时,战斗技能会得到额外的奖励。

诸如此类的天赋系统,为玩家提供了特殊扮演的机会。我们甚至可以说想出许多新的天赋,当玩家选择“目盲”(Blind)天赋后,他的视觉将变成类似《超胆侠》那样靠声波反弹来观察的图像效果,而他将获得超出常人的听觉能力,以提升自己的侦察隐形敌人的能力和躲闪攻击的能力。尤其是在黑暗的隧道中战斗时,他将成为整个队伍的向导和保护者。

又或者,我们设计出“耳聋”(Deaf)的天赋。选择这个天赋的玩家将无法听到游戏中的音效,但是,他将获得更明亮的视觉,这将提升他侦察和拆除障碍的能力、远程射击的能力,他比普通人更能集中精神,使得他在医疗、工程等方面具有更高的资质。

让我们继续设想,“跛脚”(Lameness)的天赋会让角色获得什么样



的能力呢?首先,选择这个天赋的角色在行动上将丧失奔跑的能力,步行的速度也比普通人慢很多。然而,上帝总是公平的,他将获得比普通人更灵活、更有力的双手,这使他天生就是工程、机械方面的大师。对于操作机器也是得心应手。他或者驾驶战斗机器人同敌人厮杀,或者遥控各种多功能机器人以队伍提供侦察、电子对抗等辅助。

或许,在当前的技术限制下,我们还无法真正实现虚拟现实,无法提供真正的去扮演特殊群体的机会,但我们至少应该去尝试,不是吗?

### 4. 这将是一款怎样的游戏?

游戏类型:网络角色扮演(MMORPG)

世界观:类似《异尘余生》,从现实世界发挥出的科幻或奇幻世界。目的在于让玩家在虚拟世界中的行为与现实世界中的行为形成共鸣,更容易将虚拟世界的收获转化到现实世界中。

游戏结构:类似《魔兽世界》,有一个面积宽广的地表世界为玩家提供广泛互动,并提供大量的地下城副本为玩家提供紧张互动的空间。玩家在广泛互动中学习与社会相互作用,在紧张互动中学习人与人之间的相互作用。

角色属性:类似《异尘余生》,角色在出生时,选择终生都不会有太大改变的基本属性,选择与众不同的天赋,并从多样的战斗/生存技能中挑选自己所擅长的,可在以后的成长过程中提升自己的技能。所有的属性、天赋、技能都应该贴近真实世界。

核心玩法:继承当前流行MMORPG的“育成、收集、交流、对抗”的基本内容。玩家将面对世界中各种Mobs的战斗,来获得财富与装备,并在此过程中获得经验以提升角色的能力。游戏世界中有很多挑战是刻意设定为单一玩家无法通过的,借此强制玩家与其他玩家进行合作,并通过资源分流与任务,造成玩家之间的矛盾与对抗。

游戏特色:不再以往的网游那样,完全让玩家自觉自发地去塑造自己的社会性格,而是通过一套系统的社会调查与分析能力来引导玩家。让玩家及早判断并学会主动承担自己的行为后果,锻炼他们的心智和道德观。

### 结束语

孔子周游列国,用的是亲身传播的方式;马基雅弗利撰著《君王论》,用的是纸张媒体;爱森斯坦拍摄政治影片《战舰波将金号》,用的是电影媒体;国际广播电台、BBC电视台报道新闻,用的是广播、电视媒体。直到80年代末,互联网和电子游戏的兴起,开始颠覆人们对媒体的看法。

这两种媒体的共同之处在于,读者可以以某种形式主动参与进来,而不是像读报纸、听广播、看电视那样,只能作为一个被动的旁观者。在互联网上,读者可以发表评论,甚至撰写、发布自己的新闻故事。在游戏中,玩家可以亲临现场,成为故事的一部分,甚至改变故事的结构。比报纸杂志更生动,比广播更直观,比电视更令人投入,游戏所具备的这种独特的互动性和真实性,令它完全有潜力成为宣传和教育的最佳媒介。

电影导演贾樟柯曾在访谈中谈到:媒体是一种权力的表达,尽管在现实中,这种表达可能呈现一种权力的不对称。从贾樟柯的电影里,我们可以清楚地感受到他对弱势群体和边缘人群的关注。例如《小武》,片中的主角是一个小偷,贾樟柯通过摄像机表达了小武对于生活和世界的主体体验。可以想象,在现实的社会中,没有哪个小偷可以堂而皇之地进行这样的表述,而贾樟柯却通过电影赋予了小武这样的权利。

弱势群体和边缘人群在这个世俗的社会中可能永远无法找到机会来述说自己,他们只有借助媒体,才有可能获得一部分话语权。任何有社会责任感的媒体,都应该给予这些人以充分的关注,关注他们的生存状态,关注他们的价值、他们的尊严、他们的理想、他们的独立人格。

除了帮助弱势群体和边缘人群外,公益事业还包含有很多其它内容,例如发展教育、科技、文化、艺术、体育事业,发展医疗卫生事业,发展环境保护事业……可以说,关注公益事业即是关注人类自身的命运。既然它早期的文字游戏相似,今天的游戏在叙事手法上已经有了极大的提高,技术的飞跃也令玩家可以产生更强烈的临场感。我们的游戏设计是否可以考虑在纯粹的娱乐之外,为游戏加入更多对现实的关注,加入更多人文关怀的精神?

感谢WFP和保拉·碧尔下,感谢本·达斯金和埃里克·约翰斯顿,也感谢熊兆祥和陈茂。我们希望能有更多的游戏设计师或是游戏爱好者参与进来,为所有受饥饿折磨的人,为所有白血病患者,为福利院的孩子,献上自己的一份爱心,无论在现实中,还是在游戏中。■

# 真武功,真少林!

## ——卓奥科技专访

**大**连卓奥科技有限公司(以下简称卓奥科技)是在大连市政府的号召下由大连市多家知名企业联合出资发起成立的网络游戏运营公司。卓奥科技自2004年6月开始筹备,于2004年11月正式成立。卓奥科技的业务范围以数字娱乐产品研发、运营以及增值项目开发为主,并具有国内领先的数字娱乐产品研发实力。

卓奥科技作为大连乃至东北地区第一家集网络游戏产品研发和运营于一身的公司,现已拥有一只成熟的运营团队。卓奥科技前期的策略以游戏运营为主,并与台湾著名游戏研发公司玩酷科技联手,将以弘扬中国传统文化为主题的武侠网络游戏《少林传奇OL》收归旗下。《少林传奇OL》的开发理念和运营宗旨,就是要让玩家真正的了解中国武术的深远,普及武术知识,并且弘扬中国千年以来的国术文化,同时正确释义少林文化中的“禅”、“武”精神,让玩家在生活娱乐之余能够了解到少林寺源远流长的历史文化。

在《少林传奇OL》即将进入公开测试前夕,本刊编辑采访了卓奥科技的总经理陈兆杰先生。



陈兆杰先生毕业于北京航空航天大学,在图形网络游戏未进入中国之前,陈先生便参与并主持了著名文字MUD游戏《笑傲江湖》的开发。在那之后,陈先生先后参与了《万王之王》等多个网络游戏的运营工作。

本刊记者(以下简称记):在时下国内网络游戏的内容、宣传纷纷以民族文化为主打的形势下,《少林传奇OL》的开发方玩酷科技颇具创意的与代表中华武术文化的嵩山少林寺合作,使游戏获得少林寺的授权。作为运营方,卓奥科技是认为这种合作对于表现武术文化更有意义?

陈兆杰先生(以下简称陈):作为少林寺的唯一授权方,玩酷科技在开发方面自然可以动用更多的少林寺提供的资源,比如说方式的亲自指导,以及武术团的真人动作捕捉等等。而在运营方面,卓奥科技也会得到少林寺在活动策划等方面的支持,并被确认为少林文化网络传播的一个官方途径。有了少林寺的支持,同时结合游戏内的诸多武术元素,我们给《少林传奇OL》定义的口号是“真武功,真少林!”因此我认为,这种合作还是很有积极意义的。

记:那么,在未来运营过程中,卓奥科技是否会针对这种“官方背景”,推出与少林寺相关的线上、线下活动呢?

陈:当然,我们眼下就在邀请少林武术团亲自参与游戏的测试中,而针对少林寺相关的各种活动会成为我们市场行为中的一个重点。

记:面对国外知名网络游戏的竞争,卓奥科技认为《少林传奇OL》对国内玩家来说具有哪些独特的吸引力?《少林传奇OL》是否有在海外发展的意向?

陈:我想应该是中国玩家特有的武侠情结,更准确的应该说是少林情结。由于游戏内种种元素都紧紧围绕少林武侠这个情结展开,因此能够吸引有此情结的中国玩家吧。

另外,目前我们已经和日本、美国的公司沟通过,他们也明确的表达了对这款产品的兴趣,当然目前这些都还处于比较初级的阶段。

记:作为目前东北唯一的网络游戏运营商,您能否介绍一下卓奥科技在网络游戏的运营、服务等方面的优势?



陈:首先,公司的主要力量都是在网络游戏行业里面磨练过4-5年的,所以运营经验很丰富,而能否有一个成熟专业的队伍,我想是运营成败的关键;其次,我们也可以结合一些特有的资源,譬如政府对于民族游戏的扶持等等,利用这些得天独厚的优势,把运营工作做得更好,更扎实。

记:最近获知《少林传奇OL》将邀请著名影星李连杰作形象代言人,卓奥科技是出于何种考虑作此决定的?在合作过程中,李连杰是否还会担任游戏中某个NPC角色?

陈:我想,大家对少林寺最深刻的印象应该来自20年前的电影《少林寺》,而其中印象最深的就是扮演觉远的李连杰了。因此,《少林传奇OL》邀请李连杰做代言人就再合适不过。而我们目前的合作接洽还在进行中,具体的进展我们会第一时间通知所有玩家。

记:《少林传奇OL》在制作完成时,曾向我们展示了很多独特的游戏战斗、公会、交友等系统,您是否能介绍一下现在游戏已经开放了哪些系统,而未来又将加入哪些呢?

陈:由于目前还处于内测阶段,所以我们对《少林传奇OL》开放的内容有所保留。当然,在公开测试的时候,我们会把最好最全面的《少林传奇OL》奉献给广大玩家。同时,目前开发商玩酷科技那边正在紧锣密鼓的进行新内容的制作,届时将让所有玩家看到一个完整的少林武侠游戏。■



# 北京腾武见功夫

## ——《功夫Online》研发探班

北京与上海相隔千里，当我登门造访北京腾武科技有限公司时，他们的产品总监正在这千里路途上奔波。据说这次，他是带着北京腾武自主研发的网游产品《功夫Online》向上海运营公司的同事们汇报成果，并且协商产品开放测试时间的。而这次我的采访对象，则是北京腾武科技的副总经理王世颖女士。

本刊曾对《功夫Online》有过一些前瞻报道，相信大家还有印象。但是因为腾武对外公开的游戏资料非常有限，除了北千里精湛的入设画稿之外，甚至连游戏画面也没有真正见过。究竟已经披露的游戏几大特色，如72变的造型系统、开放的社会系统、自创门派的武功系统该如何去理解？我想通过这次的探班，所有疑问都会有答案的。



记者：《功夫Online》目前的开发进度如何？内测时间是否确定？

王世颖：目前游戏正处于内部测试阶段，由北京的研发部和上海运营公司分别承担一部分的测试。目前游戏的基础框架已经搭建完成，我们正在进行外圈内容的整合，如光影效果、动画优化、游戏运行速度的调整及服务器的优化工作等等。目前在测试的这个封闭版本，开放了5-6张地图，主要测试的是系统稳定性方面，至于其他内容还在制作中，尚待最终整合进去。

至于游戏的内测时间，我想我们的产品总监向上海运营公司交流之后，会有最终消息放出的。

记者：上海到北京这样来回奔波，可以说相当辛苦，制作与运营两地分居，对于游戏日后的维护及更新，能否做到及时有效呢？另外，可否对北京腾武做个简单的介绍。

王世颖：北京腾武成立于2004年6月，至今已有一年的时间了。目前公司员工有50多人，主要有程序、美术、策划、产品、行政等几个部门，尽管人员并不是很多，但我们的研发核心成员，都是拥有多款单机及网络游戏开发经验的C-FORCE工作室的老年人了。而上海腾武是我们的投资公司，由上海腾武出资开发的《功夫Online》，算是我们的第一款网游作品吧。现在还在全力以赴做这款游戏，而以后我们也将陆续上马其他的游戏研发计划，并且向文化部申报了民族网游的研发方案。

腾武在国内，就研发技术来说是非常强的。我们的研发班底曾参与过许多国内经典游戏的制作，经验丰富。而且我们与上海方面的沟通非常密切，游戏引擎及服务器方面采用了先进的技术，在对游戏维护方面的工作，可以说已经有所预热。我们的封测就是在两地进行的，这使我们可以在诸多方面作提前沟通，哪方面出问题都可以及时弥补，为以后游戏面市打下了很好的基础。更何况，我们只有上海到北京这样的距离，相对韩国甚至欧美游戏的维护工作来说，已经非常近了，所以我们有信心可以应付《功夫Online》即将面临的一切问题，并且将它做到最好。

记者：就目前《功夫Online》已经公布的几大特色，我们还有许多不了解的地方，可否简要介绍一下？例如游戏模式据说相当自由开放，具体是如何表现的？

王世颖：我们将《功夫Online》的游戏模式称为“生态系统动态平衡”，这一点可能有些难懂，其意思就是一个虚拟的社会或社区体系，并且可以由玩家来改变其中的正邪规则。玩家在其中可以做什么想做的，甚至是制定江湖规矩。与一些网游中固有的门派武功系统不同的是，我们在《功夫Online》中希望能够临摹出一个“中国武侠社会”的最初形态，也就是

在天下尚武的时期，还没有正邪门派之分的时候，人人可习武，可以创造武功，也可以建立门派传授武艺，甚至可以成为武林盟主或是邪派首脑……这些内容都是由玩家自己去创造的，而游戏则为他们提供了很好的空间以及各种可以利用的手段。

游戏中的系统平衡参数主要分经济和政治两方面。经济中包括了物价波动、物流和经济地理等因素，这是随着玩家数量、活动区域及需求而改变的。政治方面则秉承着少数服从多数的原则，由大多数玩家来主导。在服务器中，玩家习以为常的某些行为方式，可能会成为整个服务器世界中的法律或规则，例如PK惩罚的罚值，是可以由玩家参与调节的。游戏中设计了议会，类似武林大会，一些声望高的玩家、名门世家的掌门，可以参与议会，对游戏世界法律决议的投票。每个玩家在游戏中都会随着游戏时间等级及贡献度的大小，拥有声望。那些声望高的掌门人，可以拥有自己的土地，建立门派练功所，开放给其他玩家练功习武。当然，其他门派也可以来下战书“踢馆”，双方约定时间正面交锋，胜者将获得更多的声望，而败者也可以发布追杀令，与对方为敌。当然，踢馆或追杀都不会被认定为PK。

游戏中，玩家可以自由在野外PK，但逞凶者必将受到严厉的惩罚。情节恶劣者，会“坐牢”。“监狱”的设计，将由一个独立服务器地图构成，想从里面逃出来是相当困难哦！开帮立派也许是大多数人的习惯玩法，而同时游戏也允许玩家背叛门派，师承篡位甚至颠覆武林，正是正邪，一切都由玩家做主。

记者：听上去相当吸引人的设计，那么在引擎和游戏画面方面，我想现在应该可以公布更新的内容了吧？

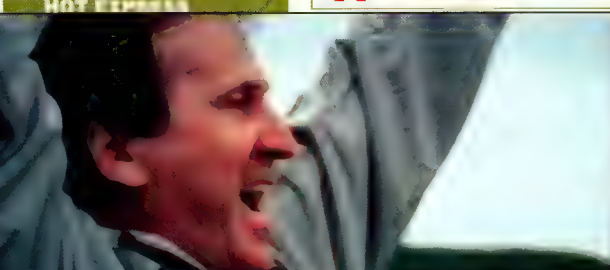
王世颖：当然可以，我们准备了一些未公开的游戏画面给大家欣赏（见图）。这款游戏的引擎是自主开发的，游戏图像为实时运算，最高可达到8层贴图，地图场景无缝连接。游戏画面可以以360度旋转，人物的3D模型可以自由调节发色、发型、皮肤、刺青等设定，并且在装备组合上分成了头、手、胸、腿、脚等多个部位，留给玩家自由搭配的可能性。同时根据玩家称号不同，也将拥有一定的造型变化。（由于封测版本的内容并不完全，所以记者未能见识到角色“72变”的效果，据说这些内容将在9月底前完成。不过看到了新乡村的丰富场景，并了解到一个尚未公开的内容设定——称号。据说游戏中没有职业区分，拥有不同称号的玩家可以在NPC处超过各种称号，其中包含了18种有独立造型的称号如剑客、刀客等，以及超过30种的生活称号如厨师、木匠等等……）

王世颖：与大多数的韩国网游不同的是，《功夫Online》的地图场景结构是非线性的网状结构。作为玩家出生的新手村，既是一个起点也有可能成为终点，玩家并不是一旦走出就不再回来，村中有许多任务线，需要玩家反复进行探访，而且新手村不只一个，这样可以避免游戏刚开放时大量玩家涌入造成的服务器拥挤。同时，也可以增加新手村的人气，不会象韩国网游那样，有些地方人满为患而有些地方冷冷清清。

记者：这个设定非常好啊！很期待可以尽早玩到这款游戏。对于日后的游戏进度而言，还有好多内容需要整合，那么面对运营部希望尽早测试的要求，压力大不大？

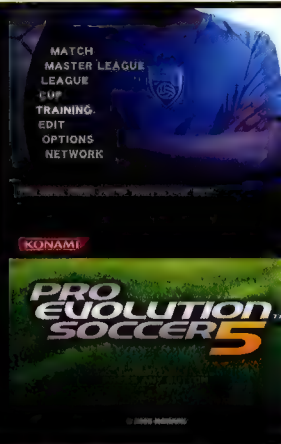
王世颖：无论是上海腾武总公司，还是北京的研发公司，我们的目的是是一致的，那就是要做好游戏，不会拿出个半成品来糊弄玩家，在这一点上我们是有共识的。要说压力，其实更多的是不想辜负玩家对我们的期望。当然，因为我们的研发模式比较先进，所以相信可以完成任务，并且在确保品质的前提下，尽可能的提升开发效率。请大家放心吧。■（文/石千）





# 职业进化足球V

2005年10月,我们将迎来“Winning Eleven”系列的最新力作,当其在PC平台上,它依然名为《职业进化足球V》(Pro Evolution Soccer 5,以下简称PES5),此次推出的WE9是WE系列在PS2上的最后一款正作,由于WE10已经发售,以后“PES”将直接发售软件,PES5很有可能也是PC上WE系列的最后一款作。



## 盘

在操作上,照顾到WE9的另一个平台PSP没有R2键的问题,PC版的玩家除了操作R2外,手柄的L3键可以直接完成横拉球与侧拉球的操作(方向键的90度转向也可以作出拉球动作),这就意味着L3的移动功能被取消了。对于习惯用L3来操作球员移动的玩家而言,这可不是一个好消息。

另一个显著的变化是R2的盘带效果被大幅度修正,前两作中被妖魔化的横拉盘带彻底从游戏中消失。本作抛弃了从WE5时代沿用的动作捕捉数据库,全部球员动作都是由J联赛职业选手重新制作,动作的衔接自然了很多。正是这个原因,游戏也杜绝了很多现实中无法完成的动作(如WE7在高速奔跑中不变速用R2回扣)。R2横拉前后,不同技术等级的选手都会有符合真实情况的附加动作,45度拉球后接加速的动作,球员会用外脚背进行调整。在被贴身的情况下,R2盘带的作用会大打折扣。



本作的AI不会贸然顶球,即便是这种情况下的封堵



个性化球员的球感是不容在球阵里面

【新动作追加·牛尾巴】“暴牙罗”的招牌动作,与R3马赛回旋不同,牛尾巴并不是大众技能,它的操作方法是三击R2,成功后球员向外侧拨球,然后向内制收的时候用膝关节带动小腿,脚背抹过球的底部经外侧。游戏中只有“小罗”和“大罗”两人才能作出来。这个动作事实上在PS2版WE6中就已经收录,实话讲,它的实用程度很一般。

【身体对抗】身体对抗的平衡性会被调整到一个比较合适的位置。只要被贴身,无论盘带精度有多高的选手,都无法从容的发挥过人摆脱技巧,对抗的过程比较符合逻辑,我们将看不到WE7INTER中那种一碰就倒的情况,后卫要发挥身体优势时,除了手上的动作外,你还将看到胸部明显的发力冲撞动作,是否能破坏对手盘带也仅仅取决于二者之间的“平衡度”数值,与二者的身位也有很大关系。比赛中你会发现背身拿球并不是最保险的控球方式,因为如果对方球员的腿很长,他更容易从背后破坏玩家的控球权。无球对抗中还加入了一个倚住对手的动作,身强体壮的前锋可以靠住对手要球,防止对方强行防守。

整体来说,盘带趋向真实的同时,游戏的爽快与流畅程度会有一定下降,传球的准确度(尤其是直塞球)也被削弱,“长途奔袭”与“过人传直塞成单刀”两种战术的实用性也会降低。比赛风格方面,PES5更强调调控战术与阵地战。

## 技

【中距离射门(Middle Shot)】影响大禁区线附近射门的威力,拥有这个特技的球员更能在这区域吃准球的部位。这个特技一般远射高手都具备,目前官方还没有给出它的具体作用说明,实际操作中感觉它的作用类似斯科尔斯那种大禁区前沿高速度上后的迎球怒射。代表人物:杰拉德

【补位(Covering)】球员会在队友压上后自动填补本方的空当。代表人物:加图索

【助攻型边卫(Wingback)】这是新增的一个位置属性,它解决了整个系列中卫不分场上状况随意插上问题,同样占据英格兰“后场两个边后位置,阿什利·科尔会更加积极的插上助攻,而另一边的内维尔在左路进攻过程中不会离开防

线一步。如果要发挥助攻边卫能力,还需要在位置设定中将其从SB调整到WB。代表人物:卡福

【影子前锋(SECOND TOP)】锋线上新增的位置,作用介于前腰和前锋之间,典型的“九号半”选手,知名中路攻击型前卫队员都具备ST位置能力,这个位置事实上是锋线球员属性,要设置ST必须将球员从中场提到前场。代表人物:卡卡

【弧线射门】随着现代足球中防守的日益严密,想在阵地战中从容的起脚并不是很容易的事情。本作加入了弧线射门。按口出现力量条后按R2为内脚背带弧度射门,按口出现力量条后按△为外脚背带弧度射门(需要Out Side特技),虽然是大众技能,但它对球员的弧度、射门精度有极高的要求。在射门空间不是很充分的情况下可以用它来迷惑对手。代表人物:卡卡

【弧线传球】边路起球出现力量槽时按住△,传出的是上冲球,与WE7那种又高又飘的劣质传球不同的是,本作中的这种球速度取决于传球人的长传速度数值,速度高的传球可以让球绕过后卫头顶直接找到本方的高中锋。边路起球出现力量槽时按住△则传出小贝的那种刁钻的急速下坠球,可以绕过对方后卫打到禁区最危险的区域。

【大力地滚球射门】给斯科尔斯等拥有Middle Shot特技的狂人们独自定做的操作,方法是长按口出现力量条后按R2,它只能在迎球状态下才能操作,因为持球状态按住射门根本没有时间按下R2(等按下力量槽早就蓄满了)。当边路往禁区前沿横传时,玩家控制的插



“暴牙”的突破依然是WE中最犀利的尖刀

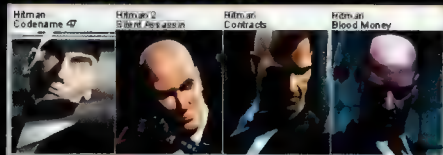


# 终极刺客：血钱

## HITMAN BLOOD MONEY



随着《终极刺客：契约》(Hitman: Contracts, 后又简称为 HC) 的初版, 该系列在业界已经卖出了 1000 万份, 成为了 Eidos 旗下销量最好的游戏之一, Eidos 也准备着手开发这款“富钱路”, 就在 HC 发售不到 6 个月时间, 他们很快又公布了新作的消息, 它就是《终极刺客：血钱》(Hitman: Blood Money, 后又简称为 HBM), 游戏依然交给丹麦制作组 IO Interactive 开发。由于受到 Eidos 被收购风波的影响, HBM 的开发严重受阻, 发售日期也由原定的今年春天推迟到今年年底。与 HC 的各自由原班人马, HBM 在玩法上又有了新的突破……



四代的“代号 47”

### “代号 47”成被猎杀对象

众所周知, “代号 47”是基因工程的产物, 拥有各种残酷的杀人技巧与暴力因子, 受雇于杀手集团 ICA, 经常执行各种难度不同的暗杀任务。“终极刺客”系列的前三作正是讲述了“代号 47”所经历的种种暗杀行动, 但在 HBM 中, “代号 47”却成了其他杀手猎杀的对象……ICA 面临着空前的劫难, 一个更强大的杀手机构正在兴起, 并且试图消灭整个 ICA, 而 ICA 的成员也接连遇害。“代号 47”在一次平常的行动中突然与 ICA 失去了联系, 他预感到自己将会成为下一个目标, 于

是决定前往美国找出事情的真相。HBM 一共有 13 个任务, 在任务数量上远胜于之前的三款作品, 而且绝大部分任务的地点都设在了美国, 仅有一个任务发生在法国巴黎。“代号 47”必须在巴黎歌剧院演出的排练期间暗杀目标, 可以用枪直接杀死目标, 也可以让吊灯落下砸死目标。每个任务都会有几个暗杀目标, 这些目标不再是任人屠杀的肉靶, 而是更凶悍的杀手。要先暗杀谁? 如何暗杀? 这些全由玩家自己决定。

由于成为了其他杀手的猎杀对象, “代号 47”在执行暗杀任务时还要提防其他杀手, 避免出现“螳螂捕蝉, 黄雀在后”的情况。虽然“代号 47”在任务中可以乔装成任何人, 但他只了解暗杀目标的模样, 并不知道是否有其他杀手混了进来, 也认不出哪些人是杀手, 或许两人在一些场景中会擦肩而过, 而其他杀手却能认出“代号 47”, 因此“代号 47”随时都会有生命危险, 但玩家根本不必担心会突然跑出一个杀手, 明目张胆地将你干掉, 因为对方也是杀手, 他也要进行暗杀, 这就是杀手的职业本能。在拉斯维加斯的一间酒店里, 你暗杀完目标, 为了制造混乱而拉响了火警, 强迫旅客离开房间, 朝向电梯跑去。如果你跟着他们一起搭电梯离开的话, 那将死于电梯处, 因为某个杀手在电梯附近安置了炸弹, 正等着你前来……



四代的“代号 47”



“这最后的周由你控制”

## 金钱与恶名

在前几个作品中，每次任务结束后，系统都会对任务的完成进行评价，给予“终极刺客”等各种称号，而且在每个任务之间没有任何的联系，但在 HBM 中却不同了，评价系统被取消了，代替它的是金钱系统和恶名系统。如果你将一次暗杀任务弄得像一场意外事故的话，报纸只会对“这场意外”轻描淡写，没有人会怀疑是你干的，而你也能够获得大量的金钱；如果你在暗杀过程中造成了太大的混乱，并放走了一些证人，那报纸的第一版将会刊登你的近照，当暗杀任务越失败，那报纸刊登的照片将会越准确，而获得的金钱会非常少，同时会得到一些恶名值。对于一个杀手来说，恶名值并不是越多越好，恶名值越多意味着会有更多人认识你，也增加了一定的游戏难度。当你恶名值比较高的时候，守卫的反应会不同，他们会停留更长的时间，或观察可疑的你，甚至一些细微的动作都会引起别人的注意。另外，在任务中杀害无辜的人也会增加恶名值。当然如果你已经达到了相当高的恶名值，那么可以花钱来减少，例如购买一张新的身份证或让 ICA 帮忙清除现场，让报纸减少报道的真实性。

在任务开始之前，玩家都可以利用执行任务获得的金钱来购买新武器或对武器进行升级，甚至可以购买目标详细的资料，让暗杀行动变得更加简单和完美。在武器库方面，不仅保留了“代号 47”的常用武器，如银手、W2000 狙击步枪、钢丝线等，也增加了一些轻型武器：近距离武器、普通道具、毒药、闪光弹和定时炸弹等等。玩家必须花费一定金额才能获得这些武器，其中对 W2000 狙击步枪改造时会有超过 50 个选项，如增加夜视仪、提高射击范围和精确率、装备穿甲子弹或改造拥有子弹头的自动步枪等。武器库的出现，也意味着游戏的自由度又得到了扩展，玩家可以为每个任务选择合适的武器，不必像以前一样使用已经准备好的武器。



## 更丰富的细节动作

IO Interactive 在开发 HC 时曾承诺会为游戏增加一些更为真实的动作，但事实上却一点没有增加，而这次，他们将一早准备好的动作加入了 HBM 中，使得游戏的细节动作更加丰富。从 E3 公布的演示可看到，强化了跳跃攀爬的能力，“代号 47”不仅可以在两阳台之间跳跃，还可以在阳台上跳起抓住屋檐，迅速爬上屋顶。玩家甚至可以撬开电梯盖，隐藏在电梯顶，当目标乘坐电梯时，倒挂身子用钢丝线将其勒死；庞大身躯的“代号 47”还可以在窄小的墙壁间行进，可以利用现场的任何道具来打晕对方，如棒球棍、杠铃等。当对方晕倒在地后，可以上前将其衣服扒下，并将他身上的武器搜出，最后可以将他或尸体扔进垃圾桶、冰柜里隐藏。“代号 47”还增加了推搡动作，当你看到目标站在阳台上，你可以上前一把将他推下楼，从而让人觉得这只是一场意外。

此外，HBM 还新增了一个“肘持系统”，“代号 47”可以一只手持持着 NPC，另一只手则拿着手枪，在此状态下，其他 NPC 不会轻易变动，你可以当这个 NPC 是挡箭牌，可以威胁他说出重要的情报。为了配合“肘持系统”的使用，游戏允许“代号 47”将枪隐藏在身后，这样方便玩家挟持 NPC。当你挟持着 NPC 时，还可以实现其他动作，例如将 NPC 挟持到其他地方，或者用枪将他击晕，而且挟持 NPC 并非一定要使用手枪，你还可以使用麻醉针或其他锋利的武器。



## 全新打造的冰河引擎

“终极刺客”系列从一代开始就一直在使用冰河 (Glacier) 引擎，但每次的开发都会对引擎进行加强，这次也不例外。引擎和脚本全部重新编写，得到大幅度强化的引擎支持最新的 ShaderModel3.X，并支持基于环境极为真实的反射效果。除 PS2 版外，PC 版和 XBOX 版都支持动态柔影效果和新的角色渲染系统，并利用了法线贴图、自投影和边缘加亮等技术。游戏之所以能增加如此多的动作，很大程度上多亏了这个强大的引擎。从“代号 47”的脸型上发生了一些变化，额头上出现了皱纹，眉毛细了很多，眼神更加凶狠，肤色由原来的黄色变成了灰色。在 HBM 中，不仅仅是画面得到了保证，更重要的电脑 AI 也得到了加强，NPC 的行动将更为人性化，会根据周围环境的变化再作出各种反应，例如会根据血流来调查可疑的情况。在音乐方面，IO Interactive 再次邀请作曲家 Jesper Kyd 进行合作，这已经是他第四次为“终极刺客”作曲，他还会沿袭之前的交响曲风格，配乐依然由第四次达佛斯交响乐团负责。

## 《终极刺客》电影版

由于“代号 47”的形象已经深入人心，因此二十世纪福克斯公司决定与 Eidos 合作拍摄一部《终极刺客》电影版，由 Charles Gordon (代表作《虎胆龙威》)、Arrian Askarieh (代表作《间谍游戏》) 和 Eidos 的老板及通信部副总裁 Paul Baldwin 担任制片人，而“代号 47”的扮演者则由著名影星文·迪索 (Vin Diesel) 担任，他曾是电影《星际传奇》的主角，同时也是游戏爱好者，并拥有一家游戏工作室。另外，电影将不会与 HBM 同步，目前暂定上映时间为 2006 年。 (文/钟之影)





# 幽灵行动：次世代战士

故事发生在 2013 年，随着武器、军事战略分子在美国总统访问墨西哥城之际，他们向目标发射弹头按钮，更为重要的是，他们使用着最先进的武器，发射弹头的一部分，玩家将率领的 21 世纪信息化特种兵团“Ghost”的任务是在地球回到石器时代之前毁灭系统，并阻止核弹发射程序。

光看 Ghost Recon 这个在 FPS 领域并无号召力的品牌，与“小队战术射击”这种大热度的游戏模式，这款游戏行动的正统第三作似乎并无期待的理由。其实我们忽略了一个信息——这款以次世代主机为主的游戏，它也是微软为次世代主机微软 XBOX360 预定的首发软件。对 PC 玩家的好消息是，无论 XBOX360 是否能在 11 月 14 日准时发售，游戏会在第三季度以《Ghost Recon 3》的命名在 PC 平台上登场。这款游戏的前景已经与规划意义上的 FPS 没有太大的相同点。在海战所面对的未知战场中，玩家不再是一个需要冲锋陷阵的步兵战斗单位，需要沟通整个作战系统对信息单元，它所带来的不是令人热血沸腾的搏杀，它有着方式基于“综合战士系统”(Integrated Warfighter System)。

## 次世代装备

**弹** 原艺术案“攻击型头盔”，本体可防御 9mm (500 米以上) 5.56mm (200 米以上) 7.62mm (500 米以上) 口径子弹直接射击。它由三个模块组成：左侧是微型数码相机，玩家所扮演的小队队长可以在游戏中实时切换到本队任何小组的视角，也可以以最多 5 人的画面模式监控战场。右侧为激光



照射模块，从某种意义上讲，它比玩家的武器更具有战术价值，玩家就是通过它来引导空中力量投放精确制导武器来摧毁重要目标。

【Cross-Corn 实时战场数据链显示模块】位于玩家护目镜左侧的微型液晶片，最多可以占据画面的一半，它用以显示战场动态，包括队友 GPS 定位、敌人位置、各战斗单元弹药储备等战场信息。配合头盔上的火控计算机，它可以完成以轮廓线方式标定敌人位置、提示设计提前量、预测弹道误差三项功能。

【士兵体格监控系统 (Warrior Physiological Status Monitoring System)】医务兵的默认装备，可以在 100 米范围内监控 10 名队友的健康状况，其心跳、体温、血压数据可以显示在 Cross-Corn 系统中，这个模块也可以被一般士兵使用，用以在医务人员不足的情况下判断受伤人员的伤势，标定优先处理顺序。此外体温探测可以用来隔墙发现敌人，而心跳探测则可以用来辨别混在平民队伍中的武装分子，大街上那些惊慌失措心跳过快的当然就是作贼心虚者啦。

【M5 突击步枪】M4 步枪的下一代，制作组别出心裁的将 M5 注册成了商标，倘若陆军的下一代制式步枪真的叫 M5……它一反北约制式小口径步枪设计，使用 6.8mm 子弹，理论射速 900 发/分，有效射程 800 米，标准型配有 40mm 榴弹发射器。模块化设计是它的一大特色，玩家可以根据任务类型对其安装支架、强化枪管、光学瞄准镜、大容量弹夹来将其改造成为狙击枪或是班用机枪。

## 次世代操作

游戏的人机界面并不充斥着横飞的弹雨与屏幕下方占据一大片空间的武器。由于高科技背景和团队作战，制作组并不打算使用热键激活地图界面的方式来部署队友作战。三名队友 Ramirez、Diaz 和 Beckham 的小头像会显示在界面左侧，头像上方的是当前策略，下方是备用策略。根据 E3 上的演示，其切换是通过手柄下方的方向键进行的，策略种类则通过左右方向键进行，从演示录像上看，游戏的命令似乎只有“攻击-防御”和“开火-停火”两种，如此看来玩家对小组行动的干预不可能太多，或者说队友的 AI 相当高超。

头像下方显示其余三名队友的健康状况，有四个绿色空格代表，如果四个空格显示为黄色，则代表该队员体力需要恢复。有意思的是在选择队友部署时，健康条下的心率是一个重要的参考，如果健康条是黄色而心率较高，则说明队员在刚才的战斗中体力消耗过大，需要暂时的休息，不能顺利的完成大范围穿插作战任务；而健康条为绿色心率过高，则说明他现在的情绪很不稳定，不能保证狙击、拆弹等任务的完成。■(文/十大恶劣天气)



## 将二战进行到底

# 与

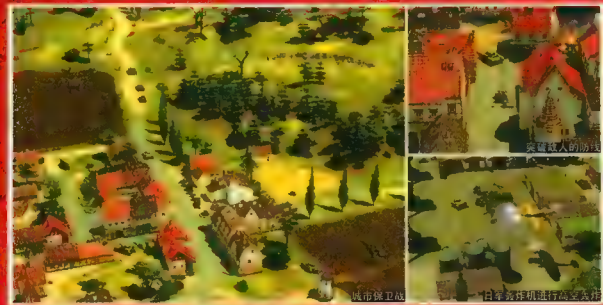
前作一样,《闪电战II》的主题依然是那令人难忘的二次世界大战,战场以苏联、北非和太平洋诸群岛为主,因此大家能在游戏中看到包括斯大林格勒、北非对抗、反攻柏林、太平洋战争在内的著名战役,当然,游戏中更会看到一些不为人知的战役。游戏中的势力分为四个,分别为苏联、德国、美国和日本,同时也出现了法国、法国和意大利三个不能抱团的势力,所有任务都围绕看它们来展开。任务总数更是达到了前所未有的68个,每个势力的任务都有各自的特点,例如美国以海战为主,英国则以空战为主。游戏还采用了新的任务系统,在任务编排上更趋结构化和自由化,整个势力有4个时期,每个时期有5个任务,而5个任务为最终之战,只要完成其中两个任务即可开启这个最终任务。任务系统也由原来的单路线向多路线发展,即完成某个任务后,战略地图上会有2-3个新任务可供玩家选择。由于第一个任务中的剩余部队将会保留到下一个任务,玩家则可指挥剩余部队的实力来选取合适的方向,它给予了玩家一次重整旗鼓的机会,使玩家拥有足够的兵力来迎接最终战。



指挥官界面

## 可玩性得到提高

为了体现真实性,制作组在单位数量和数量上花了大量的时间,《闪电战II》中可控制的单位将达到300种以上,其中步兵类型为60种,车辆类型为200种,而可操作的海军和空军也会首次出现。作战单位依然根据真实数据设计而成,而一代的绝大部分数据得到了保留,但他们对一些单位进行了“真实”的改进,例如坦克在行驶中无法开炮,防空炮的威力将降低,每个单位都存在一个经验系统。它们通过战斗来积累经验,当经验增长时,单位的战斗能力会随之



城市保卫战 美军坦克部队 日本战列舰 日本战列舰进行空袭

提高,同时还会提高移动速度和攻击速度,扩大视野范围和攻击范围,减少填装时间等等。

为了提高可玩性,《闪电战II》引入了《代号:装甲》的战前侦察系统,玩家可在任务开始前得到一定的军队点数(Army Point, AP),这些AP值可用于购买一些新的单位,例如购买一辆坦克,一个任务能得到10点AP值,如果你是指挥官,则能得到12点AP值,虽然只多了两点AP值,但可知小看这两点,它能购买两辆重型KV坦克,或者六辆T-34坦克,或者六个步兵连。只要能合理利用这些AP值,几场战役之后,玩家就能得到一支非常强大的军队。玩家可以将指挥权委任给不同兵种当中的指挥官,从步兵到机械化部队,一共是17种指挥官单位,这些指挥官单位将通过任务指挥而得到额外的经验值或特殊技能,如将军可以使他所指挥的所有步兵部队拥有挖战壕的能力,以减少伤亡。另外,在一些任务中,游戏还增加了特别的英雄单位,它们都各自拥有特殊的能力,能突出二战领袖的力量,例如丘吉尔能穿上

装甲潜入敌方腹地收集情报,但不具备米歇尔指挥战车时带来的革命中军。

附塞满入对方腹地收集情报,但不具备米歇尔指挥战车时带来的革命中军。

一场真实的战争

附塞满入对方腹地收集情报,但不具备米歇尔指挥战车时带来的革命中军。



一场真实的战争

## 一场真实的战争

新引擎的开发,也意味着伴随 Nival Interactive 的 2D 引擎被光荣引擎,《闪电战II》采用了全新的 3D 图形引擎,对建筑物、坦克、作战单位的模型进行了重新设计,它们在战场上都能被破坏。随着战斗的进行,游戏中的时间也会发生变化,天气和日夜更替会影响军队的行动,它们共同构造了一个真实的故事。游戏中的天气系统,如雨雪、雾、云等,都会影响军队的行动,如雨雪会影响军队的移动速度,雾会影响军队的视野,云会影响军队的攻击。游戏中的日夜更替也会影响军队的行动,如白天军队的攻击会更猛烈,而夜晚军队的攻击会更隐蔽。游戏中的天气系统,如雨雪、雾、云等,都会影响军队的行动,如雨雪会影响军队的移动速度,雾会影响军队的视野,云会影响军队的攻击。游戏中的日夜更替也会影响军队的行动,如白天军队的攻击会更猛烈,而夜晚军队的攻击会更隐蔽。游戏中的天气系统,如雨雪、雾、云等,都会影响军队的行动,如雨雪会影响军队的移动速度,雾会影响军队的视野,云会影响军队的攻击。游戏中的日夜更替也会影响军队的行动,如白天军队的攻击会更猛烈,而夜晚军队的攻击会更隐蔽。



# 狙击精英

## 玩的就是战术

狙击手题材并不新鲜，玩过《三角洲特种部队》的玩家应该都接近于0，为了活着进入下一关，你必须掌握各种战术，而狙击手更是其中的关键。游戏中的任务分为暗杀、支援与潜入三种。暗杀任务中会提示目标出现的时间，在开枪前，玩家有充分的时间寻找最佳位置，除了方便射击以外，玩家还需要给自己找好“后路”，在任务完成后迅速全身而退，所以找掩体、水塔这些电影中狙击手们的藏身之所只能是导演们的一厢情愿了。支援任务是在小規模战斗中充当宪兵的“迷你火炮”，高超的敌人AI可以“帮助”玩家实现一些真实的狙击战术。如在射击移动目标时，射击头部固然是最理想的做法，但一旦没有射中，目标就会寻找隐蔽，因此玩家可以选择瞄准他的躯干部位，这样还可以顺便拿那些前来救援的敌人赚一些“小快”。尤其是单枪匹马狙击大队敌人的情况下，玩家不但要瞄准得准，更要懂得利用场景不停变换狙击点，让自己成为敌人眼中的幽灵。



1945年，随着盟军进军柏林，德国法西斯的末日即将到来。在盟军开始屠杀，美国战略情报局(CIA前身)获得德国的原子弹研制成功的情报，德国的V2火箭已经全部被摧毁，为了防止丧心病狂的纳粹将核弹投向盟军引爆，玩家所扮演的狙击精英小组在战役开始前一天潜入柏林，你必须在1945年4月18日的会战前完成任务。同时，为了避免冷战时代对射的到来，玩家的另一个任务是避免关键技术落入东德军队手中。

## 玩的就是专业

游戏并不是传统的FPS类型，很多任务中你所要发射的子弹不会超过两位数。犹如一个战场中的狙击手，玩家需要观察与等待中，寻找一击必杀的时机。游戏提供了四种难度——Rookie, Cadet, Marksman, Sniper Elite，这些难度会影响敌人的AI、地图的大小、任务目标的完成度，甚至是望远镜和狙击镜切换的时间。在“狙击精英”难度下，主角从观察与瞄准像真实战斗那样有一个过程，而在菜鸟模式下则是一闪而过的。显然，想要扮演真实的狙击手，只有在Sniper Elite模式下体验。专业模式下要求玩家像一个真正的狙击手那样考虑战场中的一切因素，例如风力、湿度、气压(高度)，玩家的身体状态也是一个很重要的因素，在快速跑后的瞄准会由于急促的呼吸而变得困难，即便是正常状态下的瞄准，玩家的战术姿势也会影响目标的移动，同样的卧姿射击，枪管有支撑和没有支撑都会影响弹着点。游戏有一个屏住呼吸的选项，可以让玩家在5秒钟时间内凝神聚气调整准星。

专业模式中，罗盘不会在受到攻击时显示敌人的大体位置，观察员会告诉你“十一点位置，风向偏左，风力六级”，而在单枪匹马的任务中，你只能通过声音来判断黑枪的方向。值得一提的是，游戏和Doom3一样支持6声道，当然，即便拥有6声道系统，游戏中要做的第一件事还是就近寻找隐蔽——如果刚才那枪没有导致Game Over的话。



玩家的主要装备是望远镜和狙击枪，望远镜并不是一个可用不可用的东西，除了放大目标，它可以提供更大的视野，因为本游戏的狙击界面是独立的(即只显示瞄准镜视野，不像DF那样还有全景)。它的另一个用途是撕破敌人的伪装，专业模式下的敌人不但懂得隐蔽，还精通使用野战、城市、沙漠三种伪装色保护自己，尤其在与狙击手的较量中，望远镜就是玩家的眼睛。战场上遗留的武器均可以自由采用，这方便了玩家自卫的要求。一些方便撤退的装备会在关键时刻挽救主角的生命，这些装备包括雷管、黏弹、诡雷、绊发雷、捕兽夹、烟雾弹。

无论是DF、CS还是COD，狙击手均扮演着一个队伍的灵魂人物，这款游戏以狙击手为主角的玩法究竟如何，让我们拭目以待。

(文/十大恶劣天才)





# 外太空的文明



文/网先队·牙牙

## 对

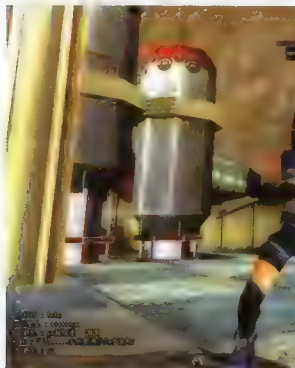
古老文明和未来世界的想象是人们最乐意做的事，现今的网游多都是对古文明的缅怀，既而展开幻想，典型的东方武侠和西方奇幻就是个例子。而人类对于未来那些未知的幻想也是异常精彩的，对于科学高度发展的世界，发挥充分自由的想象，例如高级的飞船、光剑、机甲等等要素，就勾勒出了一个科幻的世界。基于科幻概念的网络游戏，目前并不多见，《RFOnline》就是这样

一个典型的科幻网游。但说起《RFOnline》(以下简称RF)登陆中国可是费了一番周折，先是万马公司宣布代理，之后又因为无法知道的原因万马宣布破产，游戏停运。时隔一年后，广州数据通讯有限公司成为RF的新运营方，由此上演了RF第二次登陆中国的戏剧性场面。也许这就是所谓的好事多磨吧，不论谁代理，能玩上这款游戏，中国玩家就是很幸福了。

## 需求上的不满，所以他们是罪恶的源头。

在这个科幻的大陆上还有一个因信仰而存在的种族，那就是克拉族，对于自然的了解，对于宗教的信仰，让他们拥有了可以弯曲空间，从而达到召唤异界生物的能力，熟练的掌握古老的自然魔法也是他们的拿手绝技，这是一个精神能力极度发达的种族。

当然人类是无处不在的。人类完全发扬了自己的科技，蒸汽文明的高度发展为人类带来的是机甲这种装备的出现，人类坐在驾驶舱内控制着它进行战斗，还可以为机甲装配那些高级的武器，来达到对抗阿克雷提亚族的高速机械化军队的目的，想想也是，如果让肉身凡胎的人类去和浑身钢筋铁骨的机械人打，也是难为人类了，就算是给人类一把巨大的激光剑也无法跟阿克雷提亚族巨大的激光炮相抗衡哦！机甲是人类在这个科幻世界中赖以生存的法宝。



需求上的不满，所以他们是罪恶的源头。

在这个科幻的大陆上还有一个因信仰而存在的种族，那就是克拉族，对于自然的了解，对于宗教的信仰，让他们拥有了可以弯曲空间，从而达到召唤异界生物的能力，熟练的掌握古老的自然魔法也是他们的拿手绝技，这是一个精神能力极度发达的种族。

当然人类是无处不在的。人类完全发扬了自己的科技，蒸汽文明的高度发展为人类带来的是机甲这种装备的出现，人类坐在驾驶舱内控制着它进行战斗，还可以为机甲装配那些高级的武器，来达到对抗阿克雷提亚族的高速机械化军队的目的，想想也是，如果让肉身凡胎的人类去和浑身钢筋铁骨的机械人打，也是难为人类了，就算是给人类一把巨大的激光剑也无法跟阿克雷提亚族巨大的激光炮相抗衡哦！机甲是人类在这个科幻世界中赖以生存的法宝。



看完这些种族介绍，还有游戏的宣传图，笔者首先想到的是《机器人大战》，那可是机甲游戏的扛鼎之作。游戏也是通过升级装备来提高机甲的攻击力，看完克拉一族的介绍和游戏CG后，笔者想起了《JOJO 奇妙的冒险》，漫画中的数位JOJO就是靠着召唤所谓的替身进行战斗的，其实替身也可以等同于克拉族召唤的异界生物了，尤其是官方的宣传画的画风非常像JOJO漫画。还有就是游戏CG中不停出现的蒸汽设备，宛如笔者打了9遍的《樱花大战》。将这些成功的游戏和漫画中的要素聚集起来打造的科幻世界，精彩是有它的理由的。在科幻的世界中经常都是因为种族的过度发展，导致了能源的供应不足，为了生存而展开了资源的掠夺，RF也是在这样一个故事的背景下展开的。三个种族都是为了唯一的目标，那就是在诺拉斯太阳系中掠夺足够自己生存的资源。

## 完美的科幻风

RF 的画面中规中矩,精细度算比较高的,光影运用也比较合理,韩国做的游戏也少有画面差的。但是说到游戏画面,不能只看画质,要看画面里的东西是什么,这里我们可以看见巨大的基地,在这个基地的正上方有两台巨大的机关地,这当然就是科幻世界中的要塞。不但如此,到处还可以看见机械化文明高度发展的建筑,那都是属于未来的建筑,在官方的宣传 CG 上我们更是屡次看见大型的运输飞船,还有在陆地上掘地飞行的蒸汽机车。RF 的武器可谓是个不小的亮点,造型都硕大无比,而且外观精美,不光是大多数游戏中的剑、弓、杖,还有象火枪、激光枪这样的现代武器。配合上华丽的魔法,随处可见的机械人,以上的一切构成了一幅完美科幻世界的画面。

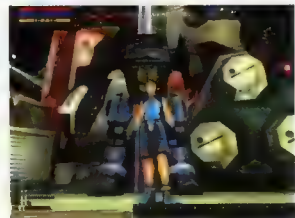


## 资源争夺战

在 RF 中,三个种族以三足鼎立的形式存在于大陆上,而在三族交界的地方是资源矿山,这是所有种族赖以生存的命脉,因此这里的战斗会非常频繁。各位矿工兄弟们要注意安全哦!每个新手玩家都会获得一个挖矿机和一节电池,找杂货 NPC 买一份矿区地图,然后就可以出发了。

当然种族仇恨会让一些玩家在矿区发生战斗,所以在游戏中会有水晶战,三族精英悉数登场,打破对方种族守护的水晶,就可以获得水晶战的胜利,而获胜的一方可以拥有中央矿山独自采集矿石 6 小时的采矿权。由于水晶战是三族都参加的,所以变数非常大,种族的牵制、地形的利用都是水晶战的重点,这是 RF 的一个亮点。

在资源采集权的争夺之上还有几种形式的战争,行星战、国家战、基地战、资源战等 4 类。



基地战是国家战的一种形式,看谁能更快占领行星的主要据点,占领一个基地,玩家可以从占领区周边开始慢慢扩大行星的主导权。行星战是争夺领地的初始点,所有国家的最小单位是行星。通过占据多少行星衡量国家的力量,虽然是最基础的战争,却也是最重要的战争。国家战脱离种族概念,是一个独立形态的集团,以行星为基点。有了国家,就要为国家的生存进行资源战,资源是引领经济的原则,是种族能不能富裕、富裕多少的衡量标准。这些战争的目的只有一个,那就是获得资源。

## 资源与经济的联系

为了资源大打出手是有原因的,在 RF 中每个玩家采集到矿石后,都会获得资源值,这些资源值可以去向 NPC 兑换报酬,同时国家也会随之发展。如果玩家采集的资源丰富,国家就会欣欣向荣,商店道具价格优惠,品种丰富。而且三族之间的贸易还存在着汇率,汇率是动态的,按市场来定的,经济系统的设置将一改以往游戏中个别人巨富的现象,就算你富了但是国家穷了,在 RF 中也是无法玩转世界的。所以,将自己本国的经济发展彻底推动起来,才是 RF 的王道。国家的概念在这个游戏中真正存在了,因为它有着现实中国“国家存亡匹夫有责”的基本形态。

## 职业的特殊性

RF 的职业特殊,跟其他游戏不同,它的职业只设置了几个趋向,并没有一个严格的界定。RF 拥有的趋向分别是战士趋向、巡逻骑兵趋向、巫师趋向、工匠趋向。强调一下,阿克雷提亚这个种族是没有巫师趋向的,这些机械身体完全是科技文明发展的产物,他们是绝对不会去依靠古老的魔法来战斗的。这 4 种趋向是看人物状态分点而定,RF 的属性级别的游戏不同,

并不是普通的力量、敏捷、智力等等,它的属性点共有 6 类,分别是近距离战斗、远距离战斗、独特装备、魔法熟练、盾牌熟练、防御能力。这里只对独特装备做下解释,在三族之中达到一定等级后,种族自身的能力就会体现,人类可以操作机甲、克拉可以召唤、阿克雷提亚可以控制大炮,这个独特装备加点,就是针对三族能力等级提高设定的。

游戏中武器用以区别各职业,但是分点是自由的,比如战士将近身熟练提高的同时,也可以掌握远程武器的熟练,达到双修的目的,也有的人达到 3 修,可是这样实在是大累了,笔者觉得完全没有必要,双修已经很好了。



笔者对熟练度的看法是,不要勉强去修炼熟练度,普通打怪升级就好,等级拉高再去拉熟练度就可以了,如果刻意的强调熟练度去压级,是得不偿失的。

RF 的战斗是非常多的,尤其是大场面对战,而游戏要求的配置是非常合理的,一般的网吧机器都应该可以流畅运行。RF 的概念是新鲜的,毕竟科幻题材的游戏少之又少,而且游戏中的要素都是针对现今的年轻人的口味,年轻人对太空充满遐想,星舰、光剑、外星人已经有够吸引我们了。(RFonline)是值得笔者期待的一个,充满神秘的未来行星世界,又有谁不想知道那究竟是个什么样子呢? ■

# 猛将 online

《猛将 Online》是一款由久游网自主研发的全新 3D 网络游戏，游戏以中国历史上猛将最多的时期——三国为历史背景，玩家将在那个乱世之中扮演一名普通武将，通过自己的努力最终成长为一代猛将。

除了一般网络游戏所具备的系统外，《猛将 Online》在战争系统和互动系统方面颇下了一番功夫。可以说，这是一款推崇和强化玩家间相互 PK 的游戏，在合作的大准则下，突出了个人英雄主义。

## 国战

一国的历史之所以吸引人，便是因为国家势力之间无休止的争斗。在《猛将 Online》中，你将有机会亲身去体会那三国会战的盛大场景。

《猛将 Online》的国战系统将使用特定的三国地图，并且没有参加人数的限制。所有玩家都可以通过特定 NPC 将自己传送到所属国的大本营，进入国战地图。在国战中，所属国的猛将也将登场亮相。战争的方式相当随意，可以各自为战，也可以两国联合起来对抗一国。国战一开始，短则数小时，长则数天，如果玩家希望离开国战地图，也可以通过 NPC 再传送出去。



## 攻城战

三国历史上，关羽攻走麦城是最让人扼腕叹息的一战。在《猛将 Online》中，你将有机会成为攻城的主脑。

帮会的帮主可以带着“攻城令箭”（攻城令箭会由 BOSS 身上掉落）到麦城去找攻城军事大臣，申请攻城战，申请攻城战需要 100 万的费用，申请之后攻城令箭即消失。一旦申请成功，在周六晚上的 7 点，麦城便会进入攻城备战期。

经过一个小时的备战期，晚上 8 点到 10 点是正式的攻城时间。攻城方需要夺取位于麦城中央的旗帜，守城方则必须阻止对方的行动。截至晚上 10 点整，拥有旗帜的一方将成为下一任攻城城主。

## 监狱战

一旦玩家的 PK 值过高变成红名，便有可能被系统投入天牢。当然，真正的猛将是不会被区天牢所困的，此时，你可以采用越狱的方法逃出天牢。

《猛将 Online》中的越狱并不是要杀死天牢看守 NPC 那么简单，而是要杀死其他被同时关在天牢中的玩家才能实现。被关起来的玩家通常都是杀人无数的高手，唯有在这样高手手中杀出一条血路，才能证明你的实力。

不过需要注意的是，越狱时如果死亡掉落装备，其他人是无法拾取的，这些装备将会被系统回收作为比武场的奖品。

## 帮会战

在游戏中，志同道合的玩家可以组建一个属于自己的帮会，帮会之间可以进行帮会战，也可以相互结盟。不过成立帮会可不是一件容易的事情，首先帮会成立人员的等级要达到 20 以上，并拥有不少于 100 万的货币。除此之外，成立帮会还需要拥有特殊物品——象征兵权的“虎符”。

## 天下大乱

除了上述战争形式外，《猛将 Online》还有一个独特的“天下大乱”系统。“天下大乱”系统是由最基本的帮会战触发的，在帮会战中，敌对帮会的玩家有可能在死亡后掉落鼎，以及青龙神像、白虎神像、朱雀神像、玄武神像等特殊物品。一旦收集到足够的“鼎”，便可触发“天下大乱”——国家篇。此时所有的国家都将变成敌对状态，杀死别国玩家将为本国增加国家积分，战争结束后，获得最高积分的国家将成为胜利者，此时系统会遣出大 BOSS 重出现在获胜国的都城，杀死他后将会掉落不少高级装备。

如果收集到足够的“青龙神像、白虎神像、朱雀神像、玄武神像”，便会触发“天下大乱”——帮会篇。此时所有帮会将变成敌对状态，杀死对方成员将为自己的帮会增加积分，积分最高者将会获得系统提示大 BOSS 的出现地点。

在“天下大乱”中，正常地图上的所有怪物都将消失，此时要获得经验值只有通过两种途径：一是杀死敌对玩家，二是前往“天下大乱”时才会开放的地图——“太阳岛”，杀死岛上的怪物。



## 结义

三国的“桃园结义”被视为结义的典范，游戏中，你同样能够与志同道合、兴趣相仿的其他玩家结义成为兄弟姐妹。

《猛将 Online》中的结义人数最大为 5 人，结义时必须拥有特殊道具“鸡血酒”。一旦结义，玩家便可使用特殊技能“移花接木”。当一个玩家对其结义的兄弟姐妹使用“移花接木”后，一旦对方死亡，便会由自己来代替对方，此时被保护对象将会瞬间拥有替代死亡者 HP 上限一半的生命值，获得新生的机会。

## 拜师

新人如果希望尽快成长，最好的方式就是投拜一位名师。在《猛将 Online》中，一名高等级玩家最多能够同时拥有三名低等级玩家作为徒弟，而一名徒弟最多只能跟随一位师父。

师徒组队时，将会获得比单人练级更多的经验奖励，这对低等级徒弟来说无疑是一个升级最快的办法。而一旦徒弟的等级达到一定程度可以出师后，师父也将获得非常可观的声望值。

## 婚姻

在《猛将 Online》中，只要性别不同的两个玩家达到一定等级便可以结为夫妻。此时夫妻双方能够通过“结婚戒指”快速移动到伴侣身边，这个功能在练级和 PK 时非常有用。

最有趣的是，《猛将 Online》中的夫妻还能够生育儿女。结婚后的玩家可以通过来领取怀孕机会，在获得怀孕信息后一段期间便可以催生。当玩家有了孩子后，便可以使用新技能——“携子上阵”，此时的孩子便如同宠物一样能够被召唤出来，控制孩子的方法也与宠物大同小异。与宠物不同的是，孩子除了能够

升级之外，还能被挂上玩家给他的装备，从而令威力变得更大。■



## 银行系统

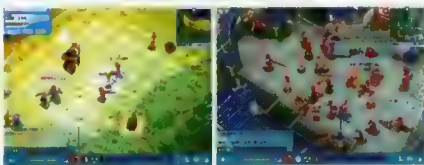
### 银行

行系统是 1.0 版本新增的一项特性。随着时间的积累,玩家所携带的物品和财产也会越来越多,银行系统的开放,极大地方便了玩家的物品储存。

玩家只要在游戏的各大城市中找到相关的银行工作人员,便可将随身携带的物品存进银行,银行将为玩家妥善保管。沙岚城、白银城、雷震堡和冰狼堡的银行出纳员分别为朱迪斯、摩根雅、玛卡多和布丽娜,除了沙岚城的朱迪斯有些神秘外,其余几位工作人员都有着类似的外貌,标志性的眼镜、标志性的制服,以及制服上大大的“S”标记,令玩家很容易在各大城市中找到她们。

需要注意的是,在银行的使用过程中,玩家将无法接收到其他玩家的申请,无法与其他 NPC 对话;玩家也不能移动,或是关闭银行界面和个人道具界面,否则银行使用将会自动中断。

把物品存入银行后,你就可以轻松上阵了,不必再去担心物品的储存问题和安全问题,银行的信誉可是很靠谱的哦。



## 公会系统

作为《海盗王 Online》中两大泾渭分明的对立公会,海军公会和海盗公会似乎自创立以来就注定要斗个你死我活。1.0 版本新设的公会系统令玩家有机会体验到参军入伍的责任感与荣誉感,或是加入成群结队的海盗团伙,过上放浪不羁的呼啸生涯。

创建公会需要具备一定的条件,首先玩家的等级必须达到 40 级,并拥有 10 万资金,另外还要拥有成立公会所需的“誓言之石”。满足创建公会的条件后,玩家就可以去找相应的 NPC 对话,申请组建公会了。创建海军公会,需要到雷震堡去找海军司令官德斯塔罗;创建海盗公会,则要到冰狼堡去找冰狼堡贵族马尔修斯。由于海军公会是一个相对严密的组织,因此在创建后,其公会名称是不能任意更改的,而自由松散的海盗公会则没有这样的限制,公会创始人可任意修改公会名称。

申请加入已有公会的玩家只要依据想加入的公会,找到不同的 NPC 对话并提出申请就可以了。申请加入海军公会需持有海军招募传单,申请加入海盗公会则没有任何限制。提交完申请后,玩家就可以等待公会创始人的通过了。

公会组织令玩家之间的感情更加贴近,也给玩家提供了一个相互交流和学习的平台。只有互帮互助,携手前行,才能更好地领略海洋的神秘与广阔。



3D 场景,Q 版人物,清新可爱的画面,独一无二的海盗生涯,纵横宏大的海战,陆战,岛战——这一切,成就了《海盗王 Online》的独特魅力。8 月 6 日,《海盗王 Online》公测启动,1.0 版本终于走进了玩家的视野。作为公测版本,1.0 在内容、任务和入设等方面进行了补充与更新,让我们一路为快。

## 贸易系统

贸易所是每个船长必去的场所,也是玩家黄金梦开始的地方。进入贸易所与工作人员对话,玩家就可以获得最初的贸易证。初级贸易证有两大用途,一是允许玩家购买低级贸易品,二是可以适当降低贩卖贸易品所需缴纳的贸易税。不过,随着游戏的进行,贸易往来的频繁,初级贸易证将渐渐无法满足玩家的需求,此时玩家可以更换更高级的贸易证。获取高级贸易证的方法是完成贸易所交给的任务,提升贸易员对自己的好感。任务完成后,玩家贩卖贸易品所需缴纳的税金将被降低。需要注意的是,所有任务纪录都写在贸易证上,一旦贸易证被销毁,玩家将不再拥有贩卖高级物品的权利,同时税金也会提高至原始状态。



其实,购买贸易品本身就是一门很大的学问。每个港口都有独特的贸易品,不同的贸易品需要贩卖到不同的地方才能盈利。每个港口有自己的收购清单,港口不需要的东西,人家可是会不要的哦。在《海盗王 Online》的世界里,除了四大港口外,还分布着很多岛屿,岛屿上的物产往往是各大港口的最爱。只要你能贩卖一船岛上的特产,就将从此走上致富之路。

需要牢记的是,每个港口出售的贸易品数量都是有限的,因此,眼明手快地把握时机,才是精明商人的所为。■





## 红

宝石/是由上海鑫锐公司和韩国三星电玩合作推出的一款大型2D网络角色扮演游戏,游戏以中世纪时期的欧洲为背景,结合架空世界现创造出了一个崭新的魔幻世界,独特的变身系统、数量庞大的装备道具、风格多变的世界地图、古典浓厚的背景音乐,使得这款游戏在之前的韩国和日本的游戏中占据了不能逾越的宝座。

## 红宝石的传说

五百年前红宝石降临时,整个世界就注定不再平静。各种关于红宝石的传言不脛而走,无数勇士跟随宿命踏上征途,圣战的序幕拉开了世界动乱的序幕。

红宝石是一颗神秘莫测的宝石,传说中它是一种治愈百病的良药,而它也被人带去了无穷无尽的力量和财富。但就在红宝石的故事流传之际,大陆上却突然多了许多血腥的毁灭天使。当太古时期人类与恶魔的战争记忆逐渐清晰起来,事情的真相也显得越发扑朔迷离。在这一切的背后,究竟隐藏着怎样的恐怖?真正的历史究竟有谁能知晓?

## 自然地牢系统

《红宝石》采用传统的45度视角,2D画面和写实的绘画风格,整体色调略微偏暗。游戏在人物设计方面中规中矩,不同职业之间有着明显的造型差异,配合各自独立的装备外观系统,人物造型显得丰富多变。

场景方面,《红宝石》有着庞大的地图系统,游戏的世界由五座大型城市、两个小镇,以及广阔的战场场景构成。不同的区域又存在风格各异的建筑和千奇百怪的自然景观,例如沙漠、森林、沼泽、平原、洞穴和地牢等。尽管游戏的背景故事有些黯淡,但这种夜面的黯淡却强烈地突出了游戏人物以及各类魔法技能效果的展示。

作为一款中世纪奇幻风格的游戏,“自然地牢系统”为玩家带来了更多的惊险和刺激。游戏中的地下城完全是另一个世界,这里见不到阳光,却有更加凶猛残暴的怪物。

它们更适应在黑暗中狩猎。只有身临地下城时你非常恐惧,如果想去冒险,这是和朋友一起探险。



## 双职业系统

作为首款以变身系统为特色的MMORPG,《红宝石》在人物内涵上下了很大工夫。游戏中的每个人物都有两种职业,或单行或双修,玩家可以依据自身的喜好选择不同的发展方式。变身之后,玩家的改变不仅仅只是外表上的,其属性也会与先前迥然不同。



即使是相同的修行方式也有不同的修炼方向。游戏中的任何职业都可以主职、主守或双修,其中的变化有待玩家自己去探索。例如,战士还有一种职业“见习骑士”,作为战士的时候玩家使用的是双手剑,作为见习骑士的时候则可以使用单手剑和盾牌作为武器。主攻治愈魔法的牧师在一定条件下可以变身为有着更强攻击力、魔法防御“毁灭天使”,战士和魔法战士的魔法战斗的紧张与刺激。



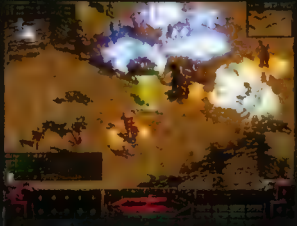
业组合则可以兼顾远攻和近击。变身的设定大大丰富了游戏的战斗。

## 必杀系统

《红宝石》中没有“魔法值”的概念,取而代之的是“必杀值”(Charge Point, CP)。必杀值系统类似于街机上的气槽,这也是《红宝石》与其它MMORPG之间的最大区别。

对敌伤害高攻击强时就是使用特殊行迹(雷气等)的时候,角色的必杀值会增加。在使用一些较大的技能时,需要消耗必杀值;随着时间的流逝,必杀值也会逐渐减少,最少行动会使其减少得更快。

游戏中的每一个职业都有丰富的魔法技能,技能效果绚丽多彩,使用必杀系统可以让角色连续施展出华丽而多彩的魔法技能。必杀系统的加入令游戏突破了魔法攻击与物理攻击间的藩



篱,把两种截然不同的攻击模式融合到了一起。令人耳目一新,使用起来格外畅快淋漓。

## 音乐音效

《红宝石》的游戏音乐堪称经典,不但在不同的场景下会有不同的音乐,在同一场景下根据不同的环境,背景音乐也会发生变化。例如站在强大的怪物面前,音乐就会随之变得恐怖,加上层次丰富的音效配合其间,令人产生毛骨悚然的感觉。游戏中的音效制作同样出色,游戏环境充斥着自然界的各种声响,使整个城市发出哀号,以武器攻击时会发出铿锵之声,魔法技能时会发出破空之声,为玩家紧张的战斗的紧张与刺激。

结束紧张的战斗,一座座古老的都市成了人们放松心情的好去处。漫游不同城市的特色,城市中的背景音乐也各不相同,悠扬的、欢快的、庄严的、幽静的,令玩家完全融入美妙的音乐之中。





“飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳。”深入人心的金庸武侠经典给无数人营造了一个又一个英雄儿女梦，那个风起云涌、正邪对立的世界即将借由《金庸群侠传 Online 2》(以下简称“《金 2》”)重返 MMORPG 的舞台。

### 内功系统

《金 2》中的内功通过打怪练功、打坐修炼以及获得点数投点三种方式来获得增强。各门派的内功特色皆不相同，玩家在选择门派时要注意参考本门派的内功特色。一般来说，少林寺的内功具有防守和保护的效果，武当派的内功能让玩家拥有快速恢复元气的效果，华山派的内功拥有很快的气血回复速度，逍遥派的内功会增进内力运作的强度。至于丐帮的内功，则在防守强度、气血和内力回复速度上都有平均的效果。

内功的成长方式，是藉由玩家练功的实战经验值换成点数，投入内功中去加强。练到一定的内点数之后，才能晋级新的内功。玩家可以针对各自的需求，调整角色武学的走向和专长。要将武功和内功互相配合运用，才会产生最大的能量和攻击效果。

### 领悟系统

《金 2》全套领悟系统一共包含了 16 个项目，囊括武学领悟、武学交易上的实质优惠、打怪练功功效上的直接加成，甚至是武功招式发动上的成功率。

第一次领悟是自动触发。当玩家练功练到 10 级时，就会进行第一次领悟触发，由服务器随机抽取领悟项目，赋予修炼中的玩家。第一次领悟之后，玩家可以藉由修炼内功来触发其它的领悟内容。每当内功修炼经验值达到一定基准之后，即会触发是否获得领悟的机率。另外，玩家们在进行游戏时，因为做了某些动作、方式，会有意、无意间获得额外的属性加成，这对于触发领悟的机率也有帮助。



### 背景故事

金 2 的背景设定在一个危机四伏的混乱年代。由于长时间偏安襄阳城，人们沉溺于醉生梦死的糜烂生活之中，已经忘却了当年为南方民族牺牲的侠义精神。尽管追求享乐也造就了襄阳城经济暂时上的惊人成就，但随之而来的便是层出不穷的异族势力。他们在城内建立平贼义馆与定远镖局，与汉人成立的以徽商会三足鼎立，意图瓜分襄阳城的商业经济，给襄阳城造成空前的危机。而城外，各大势力均想趁此混乱的局面分占利益，更甚者，还有称霸武林的野心。眼看武林大战云布、斗牛一触即发，身为玩家的你，能力挽狂澜，将世人从危机中解救出来吗？

### 五大门派

《金 2》门派系统为玩家提供了 5 种选择：少林、武当、丐帮、逍遥和华山。五大门派分布在襄阳城四周，各怀绝技，皆不传之秘，想要了解其中某个派别的武学经典，需亲自驾临前往门派驻地，拜师学艺。

少林功夫举世闻名，不仅少林长拳实力惊人，罗汉剑法、降魔刀法、取经指法、少林刀法都是武林人士向往的绝学。武当功夫则素来崇尚，武当长拳、武当剑法、刀法、武当奇论在武林中皆享有盛名。华山剑法技巧高群伦，统领五岳剑派，派内的长拳、剑法、华山刀法亦称海内。丐帮拳、棍、杖、木、毒术四大类武功招招厉害，加入丐帮前途不可限量。至于神秘莫测的逍遥派，则是武林中少数精通医术，也会使用毒术的特殊门派。天山论道、玄阴绝招、天山刀法、白虹掌等武功赫赫有名，全是珍贵的武林绝学。

每一类武功系统中还有三个阶段，玩家可以层层进阶。想修炼到最高级的武功，可不是容易的事情哦。

### 投点系统

《金 2》的投点系统是构筑整个派系系统的基础，它把角色属性完全交到玩家手中，玩家投入的每一点都会影响角色未来的发展，甚至在装备、武路和宝物的追求上，也会因为玩家角色的属性与加点数点的差异，呈现不同的偏好和结果。

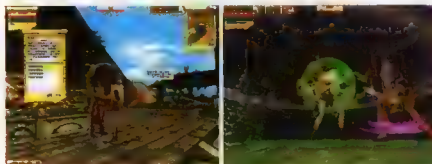
玩家每次升级就能获得“属性点”、“武功点”和“内功点”，每个角色拥有体力、内力、力量、悟性和智慧五大属性。玩家投点，五种属性的点数越多，会享受到不同的命中、闪避、格挡、负重、最大和最小攻击力数值的加成。不同系统的招式，属性投点亦不尽相同。玩家需要藉由投点，掌握角色的体质倾向，强化自身属性的能力，创造出每个角色的独特性，进而发展出独特的武林绝学。

所以说，在《金 2》的世界里，并不是等级决定一切。玩家可以仔细把握角色的发展方向，朝着一代宗师的路边进吧。

### 技艺系统

《金 2》的技艺数量共有 31 项之多，可以概括为“买卖辅助”、“战斗辅助”、“移动辅助”和“材料合成”四大属性。每一位玩家最多可以学习 5 种技艺，所有技能都可在襄阳城内的武馆、商会和镖局里学得，在拥有足够技艺点数的前提下，玩家只要到城里这三个地点，找技艺 NPC 询问，就能学到自己想要的技艺。

玩家每次“奇数升级”时，都将获得技艺点数，将取得的点数分配想要提升的技艺项目中，即便可以使相应的技艺得到提升。另外，技艺也是可删除的。玩家只要回到襄阳城去找同一个技艺 NPC，执行删除技艺，那么已投下的技艺点也能顺利“回收”，供玩家自由使用。



# 恋爱盒子 online

睁开眼睛,看着墙上挂着的时钟,已经是夜里一点多了。习惯性地按下主机的电源开关,又随手点了显示屏的按钮,坐在电脑前等待 WINDOWS 那飞舞旗帜的飘荡……

趁着电脑在自我检测的时间,漫步到厨房,打开速溶的雀巢咖啡一股脑地全部倒进了咖啡杯中,想着在盒子中的美丽心情。当我再次坐到电脑前时,美丽的盒子桌面便映入眼帘,心情一下舒畅起来。

再一次看到那熟悉的图标,双击,大陆测试 ISP, 连接……NOW LOADING……

当八音盒的声音在耳边回响时,我不禁想起了童年时代的所有美好记忆。愉悦,兴奋,很多感觉,以及初恋时那种小小的甜蜜。

看到那个小小的八音盒,点它,提示你输入账号、密码。很温柔的感觉,我想我快要回到那个纯真的恋爱时代了。

进到里面了,首先还是检查我的小小邮箱,我猜会有她的来信的,果然不其然,真的有:

“猪猪,我好想你,你晚上去那里了吗?我等了好久,有你的陪伴我才会快乐。现在有点烦,我去睡会,等我睡醒了,我会继续上来等你的。”

——你的小天使猫猫:伶”

咖啡的温度刚刚好,沿着嘴边流进去,在舌尖温存一会,品尝咖啡的香味。嘴边的笑容一直灿烂。不禁自言自语到:“傻姑娘,我也会等你的。”

一味咖啡伴随着我的笑容下肚,我进入了这美丽迷幻的恋爱盒子世界中。

《恋爱盒子 Online》让玩家可以在游戏中有如生活于现实世界般,掌握流行信息,在游戏中装扮自己、布置房间、结交小天使好友,爱怎么聊就怎么聊,还可以交换日记,分享生活的点点滴滴,绝对是女性玩家量身订作的在线游戏。

## 魔法系统

魔法系统是恋爱盒子的迷人魅力之一。魔法系统中的卡片可分为两大类,一是竞技场卡,主要是用在竞技场学习技能时,可用来击败敌人或排除阻碍,另外一种则是魔法卡,魔法卡可在平时使用,玩家们可以拿来恶作剧、变身,而被施以魔法的玩家,也能够利用相克制的魔法卡片来解除身上的魔法。



片来解除身上的魔法。使用魔法卡片的次数愈多,玩家的魔法等级也会跟着提高。玩家想要得到魔法卡片的途径很多,可以去魔法房屋去买,也可以通过完成任务得到,或者可以通过合成。有了很多卡片,魔法技能就会提高很快的。

## 小天使系统

小天使其实就是好友的另一种昵称,没有性别的限制,任何与你意气相投、兴趣相仿的人,都可以成为你的小天使。每一位玩家最多可以拥有三名小天使,只要好好地培养你和小天使之间的感情,两人之间所拥有的互动与惊喜便会愈多。小天使之间有亲密值,当到达一定的值后,会出现别人所看不到的浪漫场景,也会有意想不到的奖励。小天使之间也有特殊的情感情指令,很漂亮。小天使之间的关系可以升级,不同的级别会有不同的任务,但是修炼完就会得到奖励。如果你还没有小天使,恋爱盒子可以帮你你在茫茫人海中寻找合适的你。相信命运的安排也许是个不错的选择。



## 宠物系统

恋爱盒子第一片资料片“海洋恋曲”推出玩家们期待已久的宠物功能,不但有多种可爱外型的宠物可以给玩家饲养,并且每一位玩家的宠物都会具有不同的个性及特质,与主人之间更可产生多达40种的不同结局。想想身一只可爱的小跟班在身边吗?下面就是在盒子里养宠物的好处:

- ★带宠物进去竞技场练技能的时候,宠物也可以随机获得卡片、乐金币、材料等物品。
- ★派你的宠物去打工,帮你赚报酬。
- ★无聊的时候跟宠物玩一下捉迷藏。
- ★不同的宠物结局,将为你带来不同的奖励。

但是宠物需要你细心来培养,刚开始只是个蛋,你对它的用心程度会导致宠物的最终形态,有些可能会很听话,有些可能会很调皮……养成什么样的宠物全部在于你自己是否悉心照料它哦。■(文 MVP 幽灵)



月/《恋爱盒子 Online》可以说是一款专为女性量身订做、以恋爱交友为主的在线游戏。



文/网狐队·牙牙

天堂系列网游让众多玩家记住了韩国 NCsoft 的名字,而在《天堂》系列如火如荼进行的这几年,NCsoft 也开始向国际化发展。2004 年一个震惊全美的消息使人们对 NCsoft 刮目相看——暴雪核心开发人员离开暴雪而成立 NCsoft 旗下子公司 ArenaNet。而在今年的 ChinaJoy 展上,我们终于亲眼目睹了这款由 NCsoft 投资 ArenaNet 倾力打造的,在北美销售榜上连续 6 周排名第一的全新风格 3D 网游《Guild Wars》,并且经 NCsoft 负责人证实,它的中文名称现已确定为《激战 Online》。

### 丢开腻人的泡菜

泡菜虽好吃多也腻。每天重复单调的练级,穿越宏大地图的烦琐任务,让许多玩家身心疲惫,同时也消耗了成正比的点卡费用。想起 XX 变态游戏,每天 10 小时游戏时间,还需要 13 天才可以升一级,真是达到谈虎色变的地步。《激战》等级封顶 20 级,轻松可以达到,游戏并不是靠练级的成就感来拴住玩家,靠的是概念。例如庞大的世界观、精美的画面、有趣的任务、默契配合的操作带来的成就感,自由的形式各样的战争让玩家自主的爱上这个游戏。《激战》完全适合那些游戏时间不多的学生、上班族,没有练级的负担,上线随便找几个脾气相投的朋友就可以进入到自己想要的游戏环境,游戏毕竟是拿来轻松的,好玩、轻松才是游戏的本质,只是有少部分人已经忘了游戏的真正目的了。



### 西方宏观和韩流精细的完美画面

NCsoft 的《天堂 II》培养了一大批唯美游戏爱好者,精美的画面被提升到一个更高的层次,《激战》则保持了这个良好的势头。游戏画面在宏观上有西方游戏的宏大,规模巨大的建筑群、阴森的地下城、庞大的遗迹群完全是欧美游戏中的优点,而且欧美 3D 游戏中真实的光影在《激战》中也被合理的利用,窗外斜射的日光、层云之中半圆月的月光、激战中的魔法光影都非常出色。在这些基础上用韩式精细雕刻出细节,空中飘浮的浮云、随风摆动的花花草草,微风拂动的 mm 短裙一角等等都是 NCsoft 惯用的伎俩。配合上官方精美的 CG 动画, ArenaNet 用自己的一丝不苟诠释着四个字:美不胜收。

### 多变的职业和技能的使用

《激战》一共有 6 种职业,战士、游侠、牧师、元素使、咒语师、巫师 6 种熟悉的职业供大家选择,《激战》中的玩家在主职业选定后,可以选择一个喜欢的副职业,并获得相应的技能,其分别只是天赋不同。每种职业 75 种技能,但是在进入一个任务地图时,只可以使用选择好的 8 种魔法技能。技能可以在 NPC 处买到,也可以通过任务获得,但是终级的魔法只有通过特定手段从 BOSS 手中抢夺。这些魔法是比较珍贵的。技能的等级是通过玩家升级累积的技能点来提升技能树。也许有玩家要问了,哪有这么多的技能点来满足 75 种技能? 所以《激战》中的技能点是可以反复洗的,75 种技能的自由变换和熟悉是玩家必经的修炼。

### 激战中心旋律是默契

游戏中的战斗只有两种 PVP、PvN。PvN 就是正常的打怪做任务,《激战》中做任务是有队员上限的,意思是说没有 solo 了,当然你也可以找钱座 NPC 跟你组队,不用害怕组不到人。说到

PVP 这个游戏精彩的地方就来了,因为战斗中 8 个技能数量上限的设置就是为了让玩家组队设计的,例如一个组满的 8 人小组,首先职业要搭配得当,这样才有很好的攻击力和持久的战斗力,8 个人也就是拥有 64 个技能,要合理的利用这 64 个技能位置,首先要最大限度的重复攻击高的技能,在这个基础上保证 buff 技能的完整,另外咒语、异状态解除、治疗也是必须的,所以培养一个长期合作默契的团队是很重要的。《激战》的英文名直译过来叫“工会战争”,所以工会战是再所难免,40 人组成的 GVG 战+群体,技能的配合更是繁杂,自由度更强,所以我觉得《激战》玩的完全是队友间的默契还有出色的个人操作。所以《激战》也是一款电子竞技类游戏,合理的职业配合和操作配合是游戏的王道。

《激战》游戏中还有许多亮点,例如针对当今游戏中的抢怪、恶霸 PK 现象采取了包房制,包房制的意思就是各自做各自的任务,当然在返回休息区域和 PVP 战的时候玩家会见面的。《激战》这样要求配合的游戏,沟通是非常重要的,游戏内嵌了语音聊天平台,实现即时沟通的问题。游戏中玩家的角色外型可以按自己的口味随时更换等等,篇幅有限不能尽书,但是值得提醒大家的是,记住,这款游戏背后的制作人,就是当年轰动一时的暴雪缔造三人组,你觉得他们会让你失望吗? 笔者本人是绝对不会相信的。



Q 版休闲游戏的骄人用户量,促使国内各代理商蜂拥加盟,由此这款出自韩国休闲类游戏制作商 NEOPLE 之手的游戏也被引进国内。游戏背景放在神秘的宇宙中,有颗叫锤之星的行星,而你要做的就是寻找回那传说中的英雄和锤子。剧情比较老套,而玩法才是重点。

### 社区房间一体模式

游戏使用 2D 引擎,画面风格非常清新,具有韩国游戏的代表风格。游戏音乐曲风轻快,卡通味十足,参与战斗时音乐转入激昂紧张的桥段,与场景搭配得恰到好处。比较特别的是,游戏中不时响起锤子撞击地面的声音,与角色的语音配合得天衣无缝。

进入游戏后进入一个游戏大厅,也就是铁锤堡,此大厅有别于一般休闲类游戏只有房间编号的模式,在大厅中有场景和房门,通过键盘移动,可以进入各个房间。传统的房间列表也是保留的,玩家可以随意选择进入自己想进的房间进行游戏。铁锤堡每层分 ABC 三个区域,可以通过左右在区域间移动,从楼梯可以上到上层。当游戏玩累了,在这个铁锤堡逛逛聊天也是不错的选择。

### 战斗,锤子不能直接砸人哦

《锤锤 Online》的操作非常简单,只需要用到“↑”、“↓”、“←”、“→”控制人物移动,配合空格键进行攻击就行了。

使用道具则是 F1、F2、F3。游戏还支持双人键盘模式。目前玩家间的对战方式有两种,一是把对方站立的地破坏,并从高处坠下导致晕倒就算赢。一种是打地鼠模式,这个是根据玩家打地鼠的数量和累积分数来决定胜负,鼠王千万不要放过它,可是加 10 分的哦,还要注意不要打到带墨迹的地鼠,那个会扣分的。

每个游戏房间最多支持 8 人同时游戏,可以选择队制战或者混战。队制战需要玩家之间默契配合,良好的团队意识是致胜关键。可惜在游戏中没有队聊的平台,这算是一个比较人性化的设计。

《锤锤 Online》的游戏方式不是直接锤人玩



测试平台:CPU P4 2.0G / 512M 内存 / 集成显卡 / 共享 10M 光纤网络 / Windows2000 / DirectX9.0c

### 严格的等级制度

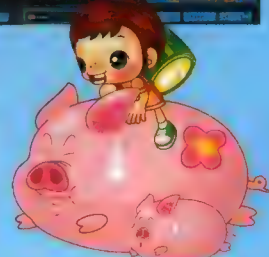
游戏里面是有等级之分的,越高等级,说明战斗经验越丰富,最低的是骨头,最高的是金勋章。而获取经验的方法有多种,战斗胜利,战斗中击杀对手,战斗中拯救队友,打地鼠都可以获取经验值。

《锤锤 Online》的整体表现,达到了一个成熟的休闲游戏应有的程度。同时游戏难度也是有一些挑战的,而非单纯依靠个人技巧来比拼(不是说不需要个人技巧,但是更要讲究策略与配合)。尽管在测试阶段还有许多游戏要素没有开放,但是依然使我有玩的欲望,在休闲类游戏种,算是上乘之作了。■



### 合成概念一样流行

《锤锤 Online》中的商店可以购买武器,加强角色威力,令角色在游戏中有更好的表现。锤子在货架上的价格对于玩家实在是太贵了,不过游戏提供了另一种获取武器的方式,就是通过合成魔法加上必须的材料来制造。每个地图出的原料都不同,例如森林地图,只会出小动物的材料,所以,要获取又便宜又好用的武器,多花点时间去地图吧。商店里还贩卖各种装饰品,为角色更换漂亮的衣服,也可以满足每个用户的个性表现。





文/网先队·风声边界

已经记不起多久没有碰过游戏了，随着毕业的到来，实习、写报告、做设计、吃散伙饭，就在高三的弟弟妹妹们雀跃暑假的来临时，我却怀揣着一本猩红的毕业证，开始为前路而迷茫。除了找工作，这个假期看来也没可能再为那些网游大作搭功夫了，但玩还是要玩的，正在网络上游荡之时，网先队老大踏风头像闪动起来，“试试这个新游戏吧，没准能解闷呢。”我笑了，这小子总能在最合适的时候出现，接过帐号，我走进了《三国群英传Online》的世界。

## 视觉的冲击

也许用这个小标题稍显夸大了一点，光从游戏的图象效果看，《三国群英传Online》(以下简称《群英OL》)有点不伦不类，粗糙的粒子效果、奇怪的3D横版风格、土气的色彩搭配，第一眼给人印象完全不能与那些惟美的日韩系风格的3D网游作品相提并论，但这只是第一眼。秉持着一个专业评测员应有的客观眼光，在逐渐熟悉了3D人物2D场景的横版游戏风格之后，我发出了真切的赞叹声。冲击！视觉的冲击。使我这个伴着电脑游戏长大的人，想起了那些日夜征战《三国群英传》系列沙盘的情景，在乍见那些熟悉万分的三国人物在游戏中“横行”时，一抹微笑浮上了我的嘴角。单骑冲杀，横扫千军，久违的感觉又回来了。



## 另类就是冲锋陷阵



猛将、豪杰、军师、方士，简单的四种职业却囊括了《群英OL》的全部精华。玩过单机的都知道，从初一到十五、周一到周末，年终无休，天天四处征战，冲锋陷阵。忽略了繁琐的内政外交，用最震撼最刺激的战斗填充整个游戏，这就是单机版的精髓。如今“移植”到网络上，绝对另类的游戏元素也是对主流网游的一次巨大冲击。尽管摆脱不了RPG固有的“升级—打怪—升级”模式，但是原本就是为了战斗而生的游戏，升级打怪也俨然变成了一种感觉。在尝试了各职业的初期成长特点后，我最终选择了猛将MM作为培养对象(——看什么看，网先队RY又不止一个)。尽管没有豪杰、军师的那种群殴的快感，也没有方士绚丽强大的法术，但是却有其他职业无可比拟的刺激感——还有什么比赵云单枪匹马七进七出长坂坡更能让GG跳脚MM尖叫呢？当然，最重要的原因是猛将MM是所有角色中最漂亮最有气质的！养眼才是硬道理！

## 蜀未兴兮关羽雄师

三国时期最缺少的是什么？是良驹！君不见“人中吕布，马中赤兔”，一匹好马的价值不止可抵千金，还是出行代步、贿赂上司、间低待、馈赠亲友必不可少的佳品！虎将胯下无良驹也不叫敌人笑掉大牙？好马不仅是战斗的伙伴，更是身份的象征。新人常常望着骑马的玩家眼馋不已，殊不知劣马易得良驹难求。花三四个钟头奋斗到15级，就可以去弄个最普通的黄骠马骑了，至于高级点的白驃马、大宛马甚至传说中的赤兔、汗血、卢，那就需要努力加运气才能得到。有了马还要有兵，不然孤家寡人一个只能去欧洲当骑士。就算猛将不注重统御力，也要适当的加点升级点数——打手不要，总还要弄两个马夫充充门面吧？何况士兵也是可以跟着蹭经验升级的，弄两个女兵在身边，一不留神升级到近卫兵，又养眼又强悍(女人是老虎的铁证)封测时网速比较流畅，不知道公测后玩家带着那么多兵冲来杀去得，会不会造成大规模延迟，但这毕竟是后话，眼前的银枪白马、领军冲锋，才是让人热血沸腾的事啊！

## 热血与恶搞并存

丰富的技能系统永远是RPG不可或缺的一环，秉承单机传统的同时，《群英OL》的技能系统也是去芜存精。武将技、必杀技、特殊技，各职业豪华而不失实用的技能法术让我仿佛回到了单机时代。同时，游戏中充斥着许多幽默故事，譬如路上碰到个道人，会放做神秘的请你帮他解梦，待到一看内容时，他居然说：昨夜梦见如果把鼠标放在任务栏上就会出现详细内容云云。时不时的会有些NPC出现，被玩家击退后会该让玩家在整个服务器上露个脸，于是就常常出现“某某NPC被击退，某某玩家放声大喊：再来就放狗咬你，算本姑娘赏你的”之类经典名言。而此我正努力的跟某某地痞流氓甚至某名叫做“拐子腿”的NPC奋力搏斗，得见此言不由喷饭爆笑！

尽管在测试期间还是碰到一些大大小小的BUG，但终究还是无法掩盖住游戏的种种亮点。买官、领军饷、搞城建、打土匪……种种新鲜有趣的设定让游戏更加增色不少。在WOW几乎一统江山的暑假，如此另类的刺激《群英OL》，绝对是一匹黑马！



——国群英传》作为国产“三国”题材游戏，以其另类的游戏风格，曾获得国内玩家的好评。而且也成为现今唯一的能与日本光荣《三国志》抗衡的“三国”类游戏。这款从大处说弘扬了民族精神，抗日有功，从小处说圆了无数玩家三国梦的游戏，终于也从单机走向了网络。

## 将横版进行到底

众所周知，《三国群英传》的一大特色就是场景为横版，双方武将、士兵便在这场横版的场地上展开厮杀。从一代到五代，虽然在战斗方面增加了许多新元素，但是横版战场一直没有改变。这次，各位未来的猛将豪杰们，依然要在这块横版的场地上奋斗到底了。

这次的横版场景，和单机版没有什么区别，但是长了不少。每一块横版场景代表了一个地域。例如蜀国的都城成都，这样的场景看似简陋，但是承载的东西倒不少。不但玩家与敌人都在这场场景中出现，而且 NPC、城市的建筑和居所都存在于这块场景中。由于场地过长，从一头跑到另一头也不是件容易事，往往要花上一两分钟。不过游戏中已经设定了一些 NPC，可以把从场景的这头移动到另一头，不过是要付钱的。

这种横版场景与画面，平心而论，与现在众多网游那耀眼的光色效果是无须相比的，用“粗糙”来概括也不为过。但是这样的画面是与单机版《三国群英传 V》一样，更值得称赞，因为在这样一个受到巨大限制的狭窄场地中，虽有无数的玩家与 NPC，但是却丝毫不卡。《三国群英传》世代都不以画面取胜，因为画面只是外在，而《群英 OL》的精髓则是……



## 千军万马的战争

《三国群英传》的单机版，每款都没有把“内政”作为游戏的侧重点。“战略”才是主题。《群英 OL》中，依然保留了这个思想主题，一切都在为“战略”服务。

游戏没有摆脱一般 RPG 的练级宗旨。当然，在三国时代，没有等级就無法生存，更不要说成为一方霸主了。《群英 OL》中，玩家的首要任务仍然是练级升级，提升自己的能力。增加武力，可以提升自己的攻击力，这是成为一名绝世猛将的不二法门。而要想像诸葛亮一样出谋划策，那就得提升智力。如果想指挥千军万马，那就要提升统御，只有统御力提高，才有能力带足够的兵。



战争，才是三国时代的主旋律。而游戏中的一切准备，都是为了战争而打。电脑怎及人脑，单机时代，电脑的 AI 再高也不如玩家。而今，将是真正的人脑对决。你要面对的，也许是人海，也许是高墙壁垒、深池利箭。战略战术、排兵布阵、技能道具、兵种搭配、后勤保障……像一场真正的战争一样，考验的是士兵的战斗力，指挥官的决策，经济与物资的支持。每个玩家，在战场上都发挥着自己的力量，让我们不禁感叹……

## 以人为本

猛将、豪杰、军师、方士，这便是《三国群英 OL》中的所有职业。你愿像白毛银枪的赵云一样血染长坂吗？那就选择猛将。如果想像孟德一样调兵遣将，运筹帷幄，那就做个豪杰好了。如果你崇拜猪哥哥那羽扇纶巾的潇洒，那就当个军师好了。如果左慈、于吉这类神仙才是你的追求，那就方士最适合你了。

游戏中，猛将有极高的单兵作战能力，是战争中打头阵的好材料。豪杰可以带领大量兵马，拥有众多的帮手，是战争中的中坚力量。军师摇羽扇，可以想出辅助与支援的锦囊妙计。方士不但可以用大面积的法术摧毁敌人，还能召唤出圣兽，以一挡千……

但是战争远远不止这些。“国虽大，好战必亡”，外交与后勤也是在左右战争成败的主要力量。与周边的国家与军团打好关系，拉拢盟友，或是离间敌人的左膀右臂。这也是一种战略手段。而建设城池，创造财富，这才是支持战争机器的最基本的东西。当横刀立马，傲视群雄，眺望大地，心中一定会想……

## 天下人之天下

天下之人，才是支撑起天下的基础。《三国群英传》历来对这些基础不够看重，而在《群英 OL》中，已有极大改观。玩家除了等级、技能等方面的提升，其它还可以拥有官职。拥有官职的方法是到官邸里花钱捐一个「腐敗呀」！拥有了官职，便可以组建更大的军团，拥有更多的部下士兵。而这些从兵营中召来的士兵，在战斗中积累经验，成长到了一定的时候，便可以升级转职成为特有兵种，游戏中共设计了超过二十种的兵种，更让各位在兵种的搭配上要动足脑筋。

玩家在荒野里砍怪杀敌的时候，往往也会闹出一些 BOSS 级的人物。一些有名有姓的土匪也就罢了，有些如张角、张梁一类的大 BOSS 级人物，也会出来跟玩家“切磋”一下。如果你杀死这些 BOSS 级的人物，可以得到不菲的奖励。这时你也可以把自己编辑的豪言壮语拿出来吼一下，嚷一声：“战又不战！退又不退！却是为何！”

《群英 OL》在现今的网游界中，第一感觉很难让人对其有很高的评价。但是在深入了游戏之后，便会发现无数的动力支持着你继续玩下去。总体来说，游戏还是属于慢热型，只有在深入游戏一段时间之后才能让人体会到它的魅力。而在现今网游界这种浮躁的大环境中，《群英 OL》能否打出一片新天地？我坚信，《群英 OL》，一定会成为中国网游中的一颗明星。■











## 发烧榜

- 1 **魔兽世界**  
World of Warcraft  
Blizzard / 九城
- 2 **半条命:反恐精英**  
Counter Strike  
Sierra / 黑英电子
- 3 **魔兽争霸III冰封王座**  
Warcraft3: Frozen Throne  
Blizzard / 美英电子
- 4 **梦幻西游**  
网易
- 5 **泡泡堂**  
上海盛大
- 6 **天堂II**  
Lineage 2  
NCSOFT / 新浪
- 7 **仙剑奇侠传III外传**  
大宇 / 寰宇之星
- 8 **梦幻国度**  
Magical Land  
上海盛大
- 9 **劲乐团**  
久游网
- 10 **新地代双联 Online**  
宇峻科技 / 悠游网
- 11 **大话西游 II**  
网易
- 12 **三国群英传 V**  
奥汀科技 / 寰宇之星
- 13 **极品飞车:地下车会 II**  
EA Canada / 美国艺电
- 14 **天骄 II**  
目标软件
- 15 **劲舞团**  
久游网
- 16 **真三国无双 III**  
KOEI
- 17 **洛奇**  
NEXON / 世纪天成
- 18 **冒险岛 Online**  
盛大网络
- 19 **墨香**  
腾武数码
- 20 **真封神之天尊地魔**  
上海米果

## 期待榜

- 1 **完美世界**  
未定
- 2 **帝国时代 III**  
Age of Empires III  
2005 年第四季度
- 3 **无尽的任务 II 东方版**  
EverQUEST II  
2005 年 8 月
- 4 **轩辕 II 飞天历险**  
2005 年第 1 季度
- 5 **少林传奇**  
未定
- 6 **剑侠情缘 II Online**  
未定
- 7 **阿猫阿狗 II**  
2005 年第 1 季度
- 8 **魔法门英雄无敌 V**  
Heroes of Might & Magic V  
2005 年第一季
- 9 **幻想三国志 II**  
2005 年第 1 季度
- 10 **极速快感:全民公敌**  
Need for Speed: Most Wanted  
2005 年第四季
- 11 **幻想春秋 Online**  
未定
- 12 **细胞分裂:混沌理论**  
未定
- 13 **RF Online**  
未定
- 14 **仙剑奇侠传 Online**  
未定
- 15 **QQ 幻想**  
未定
- 16 **大航海时代 Online**  
未定
- 17 **万王之王 II**  
未定
- 18 **丝路传说**  
2005 年 8 月
- 19 **龙与地下城 Online**  
2005 年第四季
- 20 **文明 IV**  
2005 年 11 月

## 榜评

过完这个暑假,新一轮游戏发售高潮即将来临……

发烧榜前十位继续为上月的作品所占据,看来如今网络游戏市场正逐渐趋于稳定,已不似当年风起云涌之时,优秀的作品拥有着固定的玩家群体,而新作品也后要想赢得大多数玩家,除非具有相当高的物理品质了。

本月新入围的游戏有《真封神之天尊地魔》,看来该游戏铺天盖地的宣传攻势还是起到了相当的作用。仅从今年 Chinajoy 上,围观在上海果壳展台前的人数,我们就可以了解一款游戏是怎么样的被关注的。随着公测开始,已经很多玩家开始投入到游戏当中,去亲自感受这款游戏网游大作了。

期待榜上,《完美世界》在本月的成绩着实让人感觉惊讶,其中的原因可能多种多样,但有一点——游戏代言人的魅力是绝对不能忽视的。近来刘亦菲凭借在电视剧《仙剑奇侠传》中出演赵灵儿这一角色,在众多玩家群体当中拥有极高的人气,由此可见《完美世界》代理公司完美时空确实独具慧眼。

由寰宇之星代理的《幻想三国志 II》、《阿猫阿狗 II》已在台湾地区率先上市,可以相信这两款作品很快也会在大陆上市,让我们这些望眼欲穿的玩家一路这两款年度国产 RPG 大作的风采。本期我们也特别为各位玩家准备了这两款游戏的详细攻略,希望大家拿到游戏的时候可以给你最体贴的帮助。

“极品飞车”最新作在本次 Chinajoy 上正式公布了官方游戏名称《极速快感:全民公敌》,本月该作品也进入了期待榜第十名的位置,难得长期为人们称为小众游戏的赛车游戏还能取得这样的成绩。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与,以读者问卷调查、普通信件[明信片]、和本刊电子信箱 reader@playgamer.com 投票皆可,投票者请根据读者调查表形式认真填写相关内容,并注明希望获得的奖品编号,便有机会参加月底的抽奖活动,幸运读者可以获得您选定的精美游戏或动漫周边产品。每月奖品详情请关注“大话家游”栏目。■



4~8级时,玩家可以依次骚扰灰兔、流氓、土匪、野猪……这里记得要和大多数组队练级,尽管你的个体经验会略有下降,但是别人杀死怪物你也能分部分经验,所以组的人越多,杀怪速度越快,你的升级速度也越快啦。

10级之后,你就要面临门派选择的问题了。左右为难?不要紧,下面我就为大家详细分析各门派的情况。

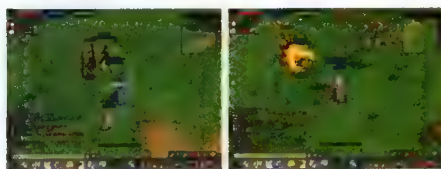


### 丐帮

说到丐帮,可以说是无人不知,无人不晓,其乃是天下第一大团结的帮派。丐帮弟子遍天下,其中不乏武林高手,是一个卧虎藏龙的地方。丐帮以凶狠的外功攻击著称,但灵巧的拳脚工夫也是出类拔萃的。

丐帮有两条发展路线:分别是净衣和污衣。

丐帮净衣,是降龙十八掌的传人,典型的近身战斗的高攻击战士,外家功夫可以练到最高境界,其威力可以说是威震八方。使用的武器以护手最为擅长。



丐帮污衣,轻功和其他杂门武功最为擅长,是游戏所有职业中闪避最高的职业,尤其擅长以敌制敌,是逍遥自在斗转星移的游世者。使用的武器以棍棒最为擅长。

属性方面,人物五个基本属性:力量、内功、身法、根骨和洞察,每个属性的基本作用都不相同——力量,在战斗过程中直接体现为决定外功攻击力的强弱,外功技能伤害的大小及人物负重;内功,在战斗中直接体现为决定人物内力大小、内功技能攻击的强弱与内功防御力;身法,决定人物的攻击速度和命中率,影响人物闪避;根骨,直接影响到人物的生命值大小与外功攻击的防御力;洞察,决定人物闪避、会心率和致命一击率,影响命中和攻击速度。

丐帮净衣,由于是近战高攻击型战士,力量强弱至关重要,所以在加点点时,以力量为主。至于根骨,也是一个相当重要的属性,非加不可。在战斗中,生命值过低往往容易被秒杀。而内功、身法、洞察加上以后,也都有自己的好处,可以适当选择。笔者建议,净衣加点按照力量:根骨:洞察3:1:1的比例分配,这样的好处是,高攻击力、高生命和高命中。另外在40级前,也可以按照力量:根骨4:1来分配,这样可以确保人物的升级速度。

丐帮污衣,高闪避是他们的特点,不适合近身战斗,因此身法的高低就直接影响着角色的成长。由于污衣没有象净衣那样减少自己生命的技能,就没有必要刻意加根骨了,相反,身法与洞察的高低才是决定他们能否成就就业的关键。笔者建议,污衣的最佳加点方式是身法、洞察、力量2:2:1。前期,也可以按照身法、洞察3:2的比例分配,这样能一直保有污衣的特点。

在技能方面,虽然相应等级可学习的技能不多,但是修炼起来,也并非所有技能都要学满。就目前而言,学习技能需要钱不说,还需要经验,这也告诉我们,在前期学习技能一定要有所选择。对净衣而言,入门技能混天气功和丐帮拳法是必须要学习的,而且还要紧着这两个技能学,

直到学满为止,并且它们需要的钱和经验都不是很多,还会对日后的成长带来很大的帮助。不过,前22级的时候,人物只能用普通物理攻击,因为之前学习的技能都是被动技能。到了22级的时候,可以学习第一个主动技能——霸王拳,但是你会发现,1级的霸王拳还没有普通物理攻击的攻击力高,这会让玩家很郁闷。不过2级的霸王拳就不一样了,攻击力提高了不少,在配合之前学习的技能,找到合适的升级地点,基本上就2~3下一个怪,升级速度很快。

至于污衣,学习天行气功和丐帮棍法是必要的,也是必须的。不过前期的污衣攻击力低得可怜,只能组队升级,单练是根本不行的。其他职业一出手就是100+的血,而污衣只有50+血。等污衣学习了驱蛇棍法之后,应该算是有一点出头了,攻击力上升了不少,但是还比其他职业的低。弥补的方式就是提高自己的攻击速度,来争取单位时间内多次出招的机会,这样一来也不比其他职业弱。

### 武当

武当门派武功以内功见长,讲究以柔克刚。武当有两种发展路线:分别是道家 and 俗家。

武当道家,以其精湛内功而著名,出神入化的剑法令其他门派惊叹,剑法能练到最高境界则可以以慢制快、御剑而行。使用的武器以剑最为擅长。

武当俗家,由于身法高超而练就了一身轻灵飘逸的好身手,在江湖上来无影去无踪,并且出手极其迅猛。使用的武器以笔最为擅长。

武当道家,可以说是目前游戏中公认的攻击力最高的职业,玩家考虑到这一点就应该明白,属性点的分配是要侧重于内功的,并且内功是所有属性点中的重中之重。洞察这个属性对于道家来说也有一定的作用,可以提高攻击效果,对升级与PK都有好处。至于力量、身法、根骨这些属性,可以根据自己的喜好进行分配。

笔者建议,根据道家的自身特点和技能特点,前期最好把所有的属性点都加内功,大概加到200左右就可以了,这样既有很高的攻击力,还可以确保自己的升级速度。等到玩家出了中级技能剑意,就可以把属性点适当的分配到洞察上,这样就可以保证角色的全面发展。至于其他三项属性,可以分配一些给根骨,这样也是为了保证角色的外功攻击防御和生命值。道家后期的加点可按照内功:洞察:根骨3:1.5:0.5或3.5:1:0.5来分配,这是比较完美的加点方式。

武当俗家,是游戏中灵巧型的职业,因此洞察的高低就成为角色成型的关键。由于俗家是外功攻击,如果想提高自己的攻击力可以适当的加力量。为了避免被秒杀,也可以加根骨。其他的属性对人物发展影响





都不是很大。建议,前期的俗家把属性点全部加洞察,这样可以获得最大的闪避率。后期可按照洞察、力量、根骨 4:0.5:0.5 的比例进行分配。由于俗家的技能都是与洞察相关联的,因此力量没有必要加的太多,反而会影响到人物的成长。

技能方面,武当剑经和武当剑法毋庸置疑是武当道家必须要学习的,这样可以提高人物的内力回复速度和剑的攻击力。不过虽说提高了攻击力,但还是有点低,毕竟道家不是外功型职业。等玩家学习了略高一层的剑法后,攻击力就有了质的飞跃,但是让玩家难以选择的是,有金、木、水、火、土五个属性的剑法技能,笔者建议学习金系剑法——流光剑法,因为流光剑法是这些技能里攻击力最高的。同等级的不同职业,道家可以一下把怪物秒杀或者打红血,而其他的职业就需要好几下才能解决掉一个怪。接下来学习的无我心法有伤转内的效果,可以有效的保护人物的安全。

武当俗家有武当奇经和武当笔法要学,因为俗家到 12 级的时候才能够学习到第一个主动攻击技能,所以 10~12 级比较难熬,攻击力还不如一个白名高,所以想加入武当俗家的人也可以先练到 12 级再入门派。12 级的时候学习太乙道通功,俗家就可以出头了,攻击力有了很大的提高。接下来学习的云梯纵可以加快俗家的速度,令敌人攻其不备。

#### 少林

少林素有“武林泰山北斗”之称,“短、平、快”是他们技能的特点,在简洁、利落的架势中充分体现少林派的武术风格。少林有三种发展路线:分别是俗家、禅宗和武家。

少林俗家,外功防御最高,是近身战斗的职业中能力最强的,比较适合持久战。使用的武器中以棍、刀最为擅长。

少林禅宗,是唯一可以精通禅宗梵语的,可以转换五行属性,不擅长近身战斗。使用的武器中以护手最为擅长。

少林武家,内功极为深厚,可以连续出招击毙敌人,武林中的近战之王。使用的武器中以锡杖最为擅长。

少林俗家,由于是游戏中外功防御最强的职业,根骨对于俗家弟子来说尤其重要。身法,可以提高俗家弟子的命中率,有助日后的升级与 PK。至于内功、洞察基本上可以省去,不仅会影响人物的成长,还会浪费属性点。笔者建议,前期可以加力量 and 根骨,按照 2:3 的比例分配,这样可以提高攻击力,加快升级的速度。到了后期,属性点就要大部分的加在根骨上,技能是与根骨有密切联系的,应该按照力量、根骨 4:1 或 4.5:1 的比例进行分配。

少林禅宗,在游戏中是比较灵活的职业,内功是禅宗弟子最重要的能力,可以提高所有技能的攻击威力,因此属性点应尽量加到内功上。根骨与洞察对禅宗弟子也是有辅助的,可以提高会心一击的成功率。笔者建议,前期的禅宗弟子应该把属性点全部加到内功上,以确保技能发挥到极限。等到后期可以适当的加些根骨和洞察,按照内功、根骨、洞察 3:1:1 的比例分配,这样不仅拥有较高的攻击力,还可以加强防御,提高致命一击率。

少林武家,内功也是至关重要的属性,但他们同时也是近战的强者,和武当道家有些相似,根骨和身法可以适当加些,这样可以确保生命安全和出招速度。建议武家弟子前期按照内功、身法 4:1 的比例进行分配,这样可以保证技能攻击力和技能出招的速度。到了后期,按照内功、身法、根骨 3:1:1 的比例进行分配,这样外功防御和生命都得到提高。

俗家的入门技能有混元一气功、少林棍法和少林刀法,这时玩家就要想好是发展棍还是刀了,两者都各具特点。到了 22 级,人物可以学习金钟罩,这时就需要把属性点大量的加到根骨上,人物的外功防御会很高,技能升级的时候不掉血,什么怪物都可以抗。玩家需要注意的是,刀法是单体攻击,棍法是群体攻击。

少林神圆功可以快速回复内力,伏虎气功可以加强人物的攻击力,而少林修心法可以加成功力的攻击力。而五转指对禅宗弟子绝对是有用的技能,它可以改变五行属性,可以大大的减少自身的伤害,如果能在配合上土系的攻击,可以使技能发挥到最大值。

至于武家弟子,少林罗汉功和七宝神照心法,可以加快内力的恢复和提高出现暴击的几率。罗汉拳和迦叶腿分别是单体攻击和群体攻击的技能,各自特点不禁相同。而慧眼咒则可以增加人物的命中率。

#### 峨嵋

峨嵋派只收女徒弟,其武功外绵内刚,且也有擅长医道琴律者。峨嵋有两种发展线路:分别是俗家和佛家。

峨嵋俗家,可以将自己的内力融入到琴中伤人,并能给敌人带来各种异常状态。使用的武器以琴最为擅长。

峨嵋佛家,用各种内功手段辅助他人,疗伤是她们最大的特点,是典型的“护士”。使用的武器以剑最为擅长。

峨嵋俗家偏重内功,且技能也以内功型居多,所以内功也是决定攻击力强弱的属性。根骨可以少量的加些,以保证有足够的生命值。建议初期的俗家弟子把属性点全部加到内功上,保证有足够的攻击力,因为俗家弟子单练是很难的,大部分都是诅咒系的技能。到了后期可以加根骨和洞察,按照内功、根骨、洞察 4:0.5:0.5 的比例分配。







# 天骄II缘牵七夕

自

## 一、婚姻系统

首先此次推出的新版本,主要内容是“结婚系统”。这个系统对于网络游戏的作用和知名度这里就不多说了,不过《天骄II》这个结婚系统还是比较有特色的,主要是《天骄II》把结婚系统分成3部分来做,形式比较新颖。

### 结婚系统流程

#### 1.世缘玉佩率——交友

任务限制条件:已经成为情侣的男、女玩家不能执行此任务。

任务流程 组队的男女玩家,杀20级以上的怪物,即可获得随机掉落的“姻缘玉佩”。

必须是男女玩家各获得一块玉佩,才能找洛阳城内“月老助理”交差,可获得奖励。如果两个人的姻缘玉佩指数(随机数)高达90%,月老助理会直接把二人点化为情侣。

#### 2.侠侣定情

任务条件:1男1女玩家组队男、女玩家级别为30以上

任务说明 当男女玩家组队后,找特定NPC对话,男玩家接到打“食心怪300只”的任务,女玩家接到交“同心锁”任务

任务流程 男玩家打“食心怪300只”后,即可获得“同心锁”,然后转交给同队中的“女玩家”;“女玩家”找“月老”交上“同心锁”,任务完成。双方成为情侣。

#### 3.结婚

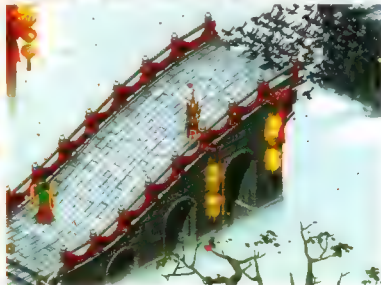
结婚条件 双方等级均大于30,双方是情侣

任务流程 找到月老,月老会随机提出苛刻的条件,满足月老的条件后月老会以历史上两对著名夫妇(嫦娥后羿,牛郎织女等)的事迹考核男女方各一次,玩家必须做正确的选择。完成后月老为双方订婚。结婚过程参考官方网站

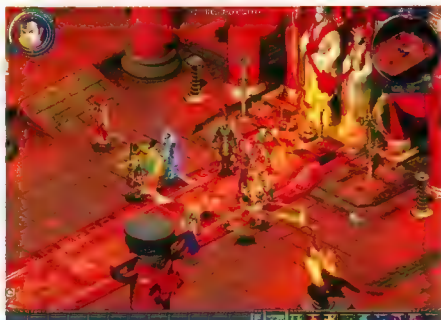
#### 4.离婚

两情侣如果想分手或者离婚,找到指定NPC就能完成,分手分为单方面分手和双方友好协商分手两个方面。

通过以上系统流程介绍,我们不难发现在结婚之前还有很多的事情需要玩家去做,大大的区别于同类游戏简单的“一拍即和”的结婚方式。不过这种“繁琐”是否就是优点呢?其实众多玩家在游戏中所追求的,无非就是一种精神上的高度自由,《天骄II》在结婚系统上的这种类似于真正生活的完善,很大一部分取决于让玩家更多的时候去自己选择。这样我们是不是就能联想到今后的国战,玩家要想参加也需要先为自己的国家做点贡献呢?我们不难想象结婚这样的系统,要是稍微改变的话是不是就能在国战系统中直接孕育出国战士兵系



## 新版本分析



统。并且《天骄II》结婚系统中还有最后一项离婚的设置,而有些不论不类,要是联想到今后的国战也许我们在那个时候为了自己国家的荣耀真的要“抛弃”结发的夫妻?你是不是闻到少许国战硝烟的味道了!总之系统的完善是我们玩家们所喜欢和支持的。要是能够通过这种完善我们玩家看到今后的发展那也是一种幸福!

## 二、拜师系统、变性系统

其次,也是《天骄II》1.15 版本重头戏“拜师系统”和“变性系统”。关于这两个系统,我先说说变性。这个大家不难理解吧,然而这种纯娱乐型的系统推出有何目的呢?众所周知在《天骄II》公测期间,很多玩家因为角色开放程度问题无法选择自己称心如意的角色,从这个方面看这个系统,还是很有必要存在的。然而已经商业运作3个月后才推出此项功能,是不是多此一举呢?难道说这个迟来的功能会对《天骄II》游戏有所推动?我在游戏中找不到对这个功能有这样强大的作用的说明。换句话说:变性系统也就是《天骄II》中的一个鸡肋功能。不过从以后的发展来说,此功能也许还有其它用武之地,这我们也只有猜测了。

还有就是拜师系统。《天骄II》的拜师系统有些新奇之处,不但可以让同时在线的徒弟获得打怪经验110%的特殊奖励,且在师傅带着徒弟到达12级以后,作为师傅的你也可以与同时在线的徒弟同样享受110%的打怪经验,直到你的徒弟到达30级出师为止。还有就是师傅与徒弟组队完成徒弟的任务后,师傅会获得相应任务所给的声望点,这可是一个好东西,声望点可以用来与洛阳的声望官员兑换。

《天骄II》的拜师系统不知道大家发现了没有,从游戏设定方面来说,是比较照顾高级玩家的,并且这种增加经验的方式也是纯粹为了那些升级需要上千万经验的老玩家。话又说回来,对于新手而言,拜师肯定是件享受的事了,游戏中为了自己高级角色能够更高的玩家不免会又重新再建立一个角色,肥水不留外人田的道理,相信没有不知道的。这种趋势如果成为气候,那么游戏中的等级平衡性相对来说也会逐渐缩短,主要原因就是因为《天骄II》中的角色升级经本人实际发现,一个从1~66级的角色所需要9千万的经验,从66级以后每升一级将需要1千万以上的经验。1千万的经验能够使一个1级的角色升到37级。也就是说了,60级的高手在带一个徒弟的时候,在每天都同时在线的情况下,新手出师的时候师傅的等级也就能够得到提升,并且拜师系统是可以让师傅同时收取3个徒弟。这样在《天骄II》的世界中新手绝对就成为最吃香的人,同时那些20~40级的武器装备也相对的会比较走俏(奸商们生意来了)。

不过对于拜师系统还有一点在官方资料上提到过的信息有点“意思”,那就是师傅在带领徒弟出师后会获得奖励,可以到指定的NPC去兑换经验。最主要的是前面那句,或者有很远眼光的师傅可以把声望点攒着,以后声望点可以换的不仅仅只是经验了,诱惑永远在前面……通过

以上的介绍我们知道了,拜师系统的主要作用是在提高高级别玩家的等级的同时帮助新手和中等玩家发展,这样我们是不是就可以看作,拜师系统的间接目的是在为需要大规模中高级玩家参与的国战而服务。声望点是否会演变成国战时的功勋值?各种线索的汇集,国战的身影似乎浮现在我们眼前了。

## 三、新增强力双血怪、双血怪悬赏令系统

最后要说的就是这次新版本后期增加的内容。在新增的几个系统功能中,比较引起我注意的是挑战系统和强力双血怪的出现,挑战系统这个大家都比较清楚,不过《天骄II》的挑战系统并非是人人与人的挑战,而是有点类似于限时杀怪!这样大家可能会想到这个系统是不是又是给那些高级玩家“服务”的!

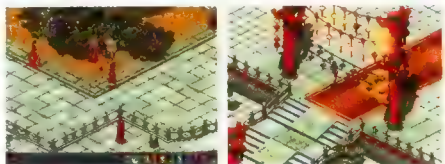
起初我也这样认为,但是亲自经历之后,这个挑战系统是根据自己人物角色的等级来选择怪物的强度。就是说,所有人在这个系统下都可以有机会获得冠军。从这一点上说,这个系统应该算是成功的。我们再深入的想一想,日后这种系统的完善,要做到组队一起去挑战应该也不会是什么问题。那么在游戏中系统怪物的能力随时变化而越来越强也是可能的。是不是我们在这里可以渐渐的看到了团队冒险任务(也就是地下城任务)的雏形了!

挑战无限,惊喜不断!在双血怪地区,有可能会出现比强力双血怪还要强悍的疯狂双血怪。这些家伙可不是一两个人就能应付的哦!遇到它们,若是你周围没有三四个高手朋友,呵呵,那就准备回城吧!当然,杀死疯狂双血怪后,掉落的物品绝对会让大家两眼发光的!这就是现在《天骄II》游戏中比BOSS还BOSS的强力双血怪。它的强悍之处我就不多说了,反正是3个不到50级的角色“一触即死”。这种怪物的出现大大的增强了游戏中的对抗性,让玩家的追求目标明确化。不过它是否能解决前期高级玩家无所事事局面,我们大家都是可以看到。

新增的内容中有个“通缉”双血怪的悬赏令功能,还是很有意思的。以往悬赏任务是每位玩家每日的“必修课”,然而没有双血怪悬赏任务,一直令大家感到遗憾。在1.15版本中,双血怪终于加入了悬赏榜,不过请大家注意,双血怪悬赏任务可是需要组队才能完成哦!你的手是不是已经蠢蠢欲动了!这个功能的推出,个人认为很大程度上是把悬赏任务向更大的方向或者说更大的规模去发展。我认为在很长一段时间内悬赏令任务在《天骄II》游戏中的地位将会越来越重要,毕竟现在悬赏令任务是众多玩家练级的最佳选择。从另一方面来说悬赏令任务可以说是《天骄II》中的“试验田”很多的时候大家可以注意到,每次版本的更新都有悬赏令系统的事,从这点上可以看出,悬赏令的完善是整个《天骄II》游戏的完善和进步,相信我们期待的国战,已经在微微的吹起了战争的号角声。

本次更新的新增内容还有一些属于完善类功能,比如公告牌功能是可以让大家在游戏中随时了解目前已在进行中线上活动的一切细节,而并不需要切换频道!还有叫卖功能,让玩家只需鼠标点击可在对话框中显示物品的名称、属性!方便大家心里都清楚。这些琐碎的完善,对于游戏的大方向并没有像结婚系统那样轰动,不过这些点滴的细致,对于玩家来说应该是一种幸福。

以上说的很多地方属于个人观点和认识,各位朋友要是有兴趣也可以同我一起在游戏中找寻,无限期待!无限精彩!然而真正精彩是因为有你我的参与。■





**作** 为今年暑假国产网络游戏重头戏的《微世OL》，在内测开始时，就受到了玩家的广泛关注，只可惜帐号发放很少，所以大家还都无法见识这款游戏的全部内容。据悉，目标软件计划对游戏进行为期3个月的内测，来全面调整游戏的内容，以求能完善游戏功能，使它在面市时可以让玩家们满意。所以，对于游戏中的种种，还有许多的未知数。笔者很幸运的拿到了为数不多的测试帐号，并且从一测开始就坚持追踪这款游戏的动向。而经过最近的一次调整，游戏中又添加了不少新的内容，感觉在目前开放的两职业中，比较成熟的并且基本定型的一个就是武将，为了给大家一个更深度了解游戏的机会，笔者在这里简要介绍一些新手武将的配点、技能以及赚钱的攻略心得，希望日后能有所帮助。

## 配点概要

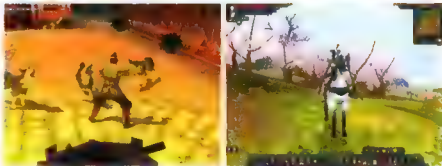
在《微世OL》中，人物每升一级，系统就会在角色的四项基本属性（力量、敏捷、体力、智慧）上为角色的每个属性都加一点，而且还会多出来4个属性点供玩家支配。其中力量主要影响角色的物理攻击力，敏捷主要影响命中率和闪避率，体质主要影响生命和物理防御力，智慧主要影响技能值（MP）、技能攻击力和技能防御力。这四个属性表面看是只影响这几项属性，但是对于游戏中的装备也是有影响的，因为大部分的装备都是需要上面四项属性支持才能穿戴起来的，比如大多数的武器需要力量和敏捷，而防具则需要力量和智慧，因此不同的配点方法不仅决定了人物的发展方向，还决定了人物在装备上的选择。

综合来说，新手武将的配点有以下几种方式

### 一、主攻型，属性点全部加力量 and 敏捷

1~14级的时候，力量和敏捷按照2:2的比例来加，14~19级的时候，把属性点全都加到力量上，在19级时只要达到这个程度就可以了，具体情况需要玩家自己来掌握。这样到了19级就可以拿起17级的武器了。这样配点的武将将在以后如果还按此路线发展，可以拿起来绝对多数的武器，攻击力会非常高，打怪物迅速，升级速度是可以保证的。而且由于敏捷比较高因此打怪物不容易出现MISS，很多时候还可以闪避怪物的攻击。

但是由于防具需要智慧和体力的支持，因此这种类型的武将根本无法穿上对应等级的装备，在一定程度上，防御力会显的不足，打怪的时候

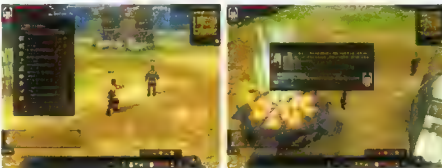


候，血量减的飞快，而且再加上血量相对少，多数的时候一管血换不了怪物几下打就会空掉。虽然练级会很快，但是需要大量药水的支持，因此想练这种武将的玩家，一定要努力的做任务或者打狮子来赚钱（后面有具体讲解），而且微操作的水平相对来说要求较高。如果没有金钱的支持的话，或者微操不行，那就不要这样加点了。

### 二、主防型，属性点加体质和智慧

不同的级别偏向不同，前期建议将大部分属性都加到体质上，到了中期，将属性点都加到智慧上（具体情况自己掌握，要根据相应的防御装备搭配），这种类型的武将基本上可以穿上任何相应等级的衣服，因此就防御力来说，比第一种武将的防御要高很多，而且因为加了不少体质，所以血量也是十分充足的，在战斗时不容易挂掉，还可以省下不少买药水的钱，可以长时间的进行练级。在团队作战时，还可以充“肉盾”的角色。

这种武将类型的缺点在于，由于把大部分的点都加到了体质和智慧上，敏捷和力量比较缺乏，所以有的时候无法拿起相对等级的武器，使普通攻击力减少，相对来说杀怪物的速度不如第一种快，直接影响了练级的速度。不过好在智慧比较高，技能都能打出来比较高的攻击力，依靠技能来练级的话，速度还是有保证的。相对于第一种武将来说，这种武将不需要太高的微操作，更适合新手玩家，建议新手玩家在内测的时候选择





这种武将来练,到了公测对游戏十分熟悉了,再考虑转型。

### 三、中观中矩的配点

按照系统推荐的配点来进行加点,这样配出来的武将在各个属性上都比较平均,可以说没什么大缺陷,但是小缺陷却到处都是。这样配点出来的武将,基本上没有什么特点,全面发展但是全面平庸,而且装备上的缺陷也比较大,非常不利于以后的发展,不过对于一个纯新手来说,利用系统推荐的配点方式来进行加点,还是不错的,至少在前期可以比较混的开。

【注:和其他自由加点的网络游戏一样,《魔兽世界》的配点也是有规律的,一般情况下都是需要看着装备的情况来进行配点,即能穿上相应等级的装备就算是比较成功了。但是由于装备所需要的条件不一样,而且需要的条件都比较高,因此玩家一般情况下只能在装备上进行取舍,进而决定配点和自己发展的情况。但是记住一条,千万不要去平均的进行加点,因为对于《魔兽世界》中的角色来说,全面发展就等于全面平庸!】

## 武将技能分析

在《魔兽世界》中,武将的技能主要有战斗类技能、潜能类技能、统领类技能、奋起类技能等。学习新的技能需要得到足够的学习力点数,升级技能需要的是技能点数。不过这里应该强调一下,游戏中的学习力点数是通过升级技能来获得的,每当玩家升级了一个技能,就会多出一个学习力点数,如果不进行技能升级的话,是无法获得学习力点数的,也就无法学习新的技能了。所以玩家在升级后要尽量地去升级技能,最好不要去攒技能点,否则想学习新的技能是非常困难的。当然,这并不是说让大家去

升级或者学习所有的技能,在技能的选择上,由于武将的配点类型有主攻型和主防御之分,在技能的选择上是不用的,另外,还有一种专门学习统领类技能的武将(专门学习那种带光环的辅助技能),在战斗的时候经常充当团队领导者的角色,他的技能选择跟强者两者也有不一样之处。

**盾击:**战斗类技能,用盾去攻击你的敌人,重创敌人的同时还有可能将敌人击退。

这个技能,只专门为主防御的武将所设计的,由于主防御的武将可以拿起盾牌,因此这个技能使用起来非常方便,在战斗的时候,也可以弥补一下主防御武将攻击力上的不足。而且这个技能在使用的时候经常可以将

敌人击退,可以减少自己挨打的次数,增加武将的存活几率。

建议加点:主攻武将0点,主防御武将10点,辅助武将任意。

**碎石击:**战斗类技能,猛烈攻击你的敌人,击溃其防御,使其武器断裂。

笔者认为这个技能,对于主攻的武将来说,是非常不错的。虽然技能的攻击力比较低,但是一经开启,便可以一直释放,不需要等待冷冻时间。而且加上主攻武将自身的攻击力很高,打怪还是非常快的,而且非常有爽快的感觉。但是这个技能有个比较大的缺点,就是在攻击怪物时经常MISS,这点是需要主攻武将注意的地方。另外,碎石击和盾击想比较的话,在后期的优势要远远大于盾击。

建议加点:主攻武将10点,主防御武将0点,辅助武将任意。

**无形之力:**潜能类技能,使你的技能发挥到最巅峰的状态,并能使敌人攻击你时使其自杀。

无形之力在前期练级时并不会产生太大的作用,只是起到少许辅助作用。后期用在PK上的效果还是非常不错的。另外由于后面技能的需要因此这个技能还是加到10点为好。

建议加点:主攻武将10点,主防御武将10点,辅助武将10点。

**劲气撞击:**战斗类技能,利用你强壮的身体去撞击敌人,使其受到重击的同时还会被击退。

这个技能无论对哪种类型的武将都是十分实用的,可以使你在被敌人包围时冲撞敌人来逃生。在《魔兽世界》中,很多怪物都是喜欢对玩家进行围殴的,如果不小心被包围了,劲气撞击就会发挥大作用了。另外在后期PK的时候,如果被包围,使用这招也是十分奏效的。

建议加点:主攻武将3点,主防御武将3点,辅助武将3点。

【注:之所以只加3点,是因为到了24级的时候就会有新的技能,综合前面技能的加点情况,24级的时候劲气撞击加3点也够用了,多的话对练习后面的技能会产生不小的影响。】

**忍术之气:**统领类技能,此技能会让你和你的同伴们各项防御能力增加。

这个是将作为团队领导者最有代表性的技能。在战斗的时候可以增加自己和同伴的各项防御力,使整体防御增高,无论是单人还是群体,无论是练级还是PK,都是非常实用的辅助技能,特别是辅助类型的武将,这个技能是最能体现自身价值的技能,强烈建议所有类型的武将都来学此技能。

建议加点:主攻武将10点,主防御武将10点,辅助武将10点。

**雷霆震击:**战斗类技能,奋力震击地面,使你周围的敌人因此而变得移动缓慢。

不错的技能,可以将周围的敌人全部震晕,使他们的行动速度变慢。





练级和PK都不错,但是相对于练级来说,此技能在后期的PK上发挥的作用更大。到学会这个技能时期的武将,根据前面的配点情况,可能会余出几个技能点来,建议全都加到这个技能上。

建议加点:主攻武将10点,主防武将10点,辅助武将10点。

**天降之能:**奋起类技能,使你的护甲暂时附着天将的元神,增加一定防御力,并在敌人攻击你时,会自残。

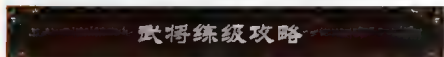
看似比较实用的技能,其实效果非常不理想。建议大家在这个技能上加一点就够了,PK的时候可以起到一个辅助作用。因为二级的此技能效果和一级差不多,而且这个技能还有时间限制的,所以不建议大家加多。

建议加点:主攻武将1点,主防武将1点,辅助武将1点。

**镇魂之气:**统领类技能,此技能会让你和你的同伴们增强对毒物的抵抗能力。

这个技能可以增加自己和同伴对毒的抵抗能力,在练级和某些大型PK的时候都是很不错的选择。特别是辅助类型的武将,一定要将这个技能全部加满。

建议加点:主攻武将6-8点,主防武将6-8点,辅助武将10点。



武将练级初期基本上是以任务为主线。

进入新手营地以后,站在玩家四周的四个教头是领取新手任务的NPC(笔者以为这四位帅哥会分配不同任务所以曾四度申请新号进入游戏与其对话,结果大失所望,在此提醒一下有如此想法的玩家,免得耽误时间)。对话后,你会领到第一个任务:去打木桩。经验不是很多不过会得到两件新手装备,打木桩也没什么技巧可说,唯一特别的是毁坏的木桩还会留下少许的银两,感觉颇滑稽。

完成后找教头,第二个任务:射靶子。同样会得到两件新手装备(因为是双装备系统所以不必担心装备冲突)。射靶子也没什么技巧可说,不过按照常理来说好像离得越近越容易射中吧。这个时候呢,也许玩家就3级了,再次面临加点的问题。每次升级会有4个属性点和1个技能点,这就不能随着性子来了。因为攻击力(力)、防御力(体)和命中率(敏)的加法将来说很重要。初期建议2力1体1敏,虽然说这样是比较保守的对攻不过初期张扬个性对升级速度来说有很大影响,因为初期玩家比较穷基本上没钱买药,不是很低的防御力会减少对药的消耗。

两个基本的任务过后,教头会给你一个实战的任务,去杀营地外的强盗。基本上没难度,去做任务的路上顺便杀几个硕鼠没准还能炼些药。顺便打下打强盗的时候有可能触发一个“偷袭任务”。这个任务(官方没介绍)是找营地里的督慰想练,去杀几个黄金逃兵。和以前的任务比稍有难度,黄金逃兵是可以主动攻击玩家的NPC,这样就比较麻烦,因为用药物是受时间限制的,玩家这时候大都在5级左右,贸然过去必死无疑,

逃兵的攻击力也是很高的(相对而言)。现在呢,就可以利用初期得到的两套装备,一个近身攻击一个远程攻击。

具体步骤就是,先找到一个远离群队的逃兵,然后用弓箭把他射过来,再换上近身攻击武器杀就可以了。很简单,当你杀完的时候你转一下角度会发现原来那个地方又刷出来一个高群的逃兵(切记别高兴的忘了喝药)。

完成任务后,回到营地领取奖赏,然后就会被传送到许昌。去城门守兵那打听到最近硕鼠成灾,然后去找胡生领任务杀硕鼠(具体NPC坐标及流程去官网查询)。这里给各位玩家介绍一下笔者打硕鼠的经验,出了城门你会发现城门左边的硕鼠相对较多,对了,就是在这。杀死一个硕鼠向前一步就可以再杀第二个,然后再再往前冲,回头看一下你会发现那个地方又出现了一只(刷新得快啊是好了)……这样持续杀,15分钟内就可以完成了(此任务在不到8级时可以一直做)。

级别够时,玩家会领到去打豺狗的任务(据NPC说是为了和他儿子比较厉害)。杀狗的时候当你打出狗牙还会触发一个“打造牙配”的任务,这个任务是找护身符商人领的,去打10个狗牙回来就行(笔者曾天真的以为每个豺狗都会爆出狗牙,便引了一堆,自己靠在墙角打,结果非但是每个都暴废还因为豺狗数量过多送上了性命,特此提醒各位玩家不要小看“狗群”的攻击力)。

完成任务回到许昌会听到官兵议论什么调皮捣乱的事并暗示你可以去城门口接杀调皮,调皮也是一种主动攻击型的NPC而且攻击力是目前为止玩家碰到最高的而且他的所在地还有恶霸(一种攻击力不低于调皮的NPC),所以作战方法和打黄金逃兵的方法一样。也有少许不同之处,就是在这之前先去杀硕鼠炼一些药(也许玩家要问为什么不买呢,很明显是因为没钱而且很贵)。完成任务以后玩家就可以在城周组队打打怪,当然也可以继续做任务(官网有具体任务流程)得一些装备经验。



在《傲世OL》中,不管是什么样的角色,没有钱是绝对混不开的,在游戏的初期阶段,笔者总结了以下的赚钱方法。

**赚钱方法一:**在游戏中,任务可以说是到处可见,从出生的新手营到各大城市,几乎随时随地都可以接到任务做。而且这些任务的奖励都是不错的,除了奖励经验值和相关的物品外,经常还会给玩家许多金钱。而且很多任务都是很简单的,非常适合新手来做。

**赚钱方法二:**杀猴子。当玩家被传送到许昌城后,出许昌东门,向坐标(800,800)处走,可以看到猴子。猴子刷新的速度很快,而且每个猴子死后都会给玩家留下很多的钱。在这里打猴子的话,只要是有耐心,就会很轻松的赚到很多钱。切记,打猴子一定要有耐心。时间越长赚的钱就会越多,这个也是游戏中目前最流行的赚钱方法。

**赚钱方法三:**合成。在游戏中合成装备来卖钱是一个不错的选择,不过这个需要玩家有一定的基本资金。而且在合成完东西后,还要让玩家有一定的经济头脑,知道如何把这些东西卖出去赚到钱才行。最好是大批量的进行合成,来垄断某种装备,当然,如果要是这样做的话,还是建议几个比较好的伙伴合作来做。必然一个人的话,不仅是资金会供应不到,而且很容易失败赔钱。

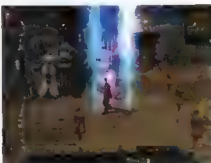
由于《傲世OL》还处在内测时期,而且经常大幅度的改版,因此还需要笔者对游戏进一步的进行体验。下期《傲世OL》将会为大家带来,武将、手和女侠的全面练级攻略!更多的精彩,大家一起去体会吧。





## 一、郾城攻略

**自**从帮完我徐晃大哥，在树林那边“了”了那些奇怪的偷猎者后，兄弟我在河北诸郡也算是小有名了，并且我还发现袁绍背地里正在谋算我心中老大(曹操)，于是星夜赶马来到了荀口中共同商议此事。最终结果就是我单枪匹马的直奔郾城。听完之后我只能说：“高！实在是高！”郾城可是袁绍的大本营，让我去那里自己察线索，不等于闹到黑灯瞎火吗！不过没办法拿人钱财，给人消灭，硬着头皮往上吧。可气的是荀口那厮还说：“同志，眼光要放长远一些，要做到不已一己之利为利而使天下受其利呀！”什么玩意呀！什么己不已利不利的，我只知道我还不想死。不过他偷摸的来到我跟前低声说：“让我往前去袁绍的大本营郾城，不是让你去送死的，你主要的任务是拜访暗中协助曹操的方士郭国。”我听完美的屁颠屁颠的跑到郾城找方士郭国去了，没有生命危险，还能公费旅游傻才不高兴呢。



到了郾城本来想先游山玩水可是一想到还有任务在身，就直奔方士他家，表明来意之后，那老头居然怀疑我的身份，试探的让我去劝说了袁绍手下的名士崔琰投奔了曹操一方，我心里想着算了既来之则安之。找到了崔琰我是晓之以理，动之以情，讲事实摆道理，磨碎了嘴皮子还跑了不少地方给他找寻礼品，买珠宝的王宝珠，和张珠宝被我烦得实在没有办法了都送我东西让我走。不管怎么说最后终于在我英明的劝说下将崔琰收入我曹老大麾下。等我回去向郭老头报告喜讯的时候，没想到那老小子竟然又让我去劝说了袁绍手下的猛将张口投奔了曹操一方。没办法还是要去曹口水。又经过一阵云山雾罩的忽悠后，老张也被我拿下了。这次在见到方士老头的时候，他别别的表情了，就知道明着嘴傻笑了。看来他是认可我的能力和了身份了。由于我表现极为突出，方士郭国给我1300的经验和一个他说是宝贝的神兽纹玉佩。不过那个什么玉佩我还真没发现宝在那里了。

## 二、二袁夺嫡

郾城攻略完成后，老方和我的关系越来越近，有事没事的我们哥俩就在一起畅饮，最近我看老方那两只眼睛转个不停，就知道那老小子又在算计人。不出所料我还在偷吃的时候，老方和我说，小子你知道袁绍有个儿

个儿子在呀？我心想了不就2个了吗！地球人都知道。他又说道，最近你没听说一些关于这兄弟俩的事情呀？当时我愣了，我这个人你让我杀人，我都不知道为什么，没事打听什么小道消息呀。原来这还老头是想让我对袁尚和袁谭兄弟相争一事推波助澜，说白了就是火上浇油最能让那两个争包自相残杀而死，听完无语，这人要是能坏到这种程度真是个奇迹呀！

于是我在方士的指点下经常在袁尚和袁谭兄弟家门口转悠寻找机会。一日我在那俩争包兄弟门口各发现一个门客，袁尚门客要我帮他找到狼蛛之牙，以便他制成毒酒陷害袁谭；袁谭门客让我去找到青狼之皮和火狸之皮，以便他制成名贵皮衣“青云流火”送给袁绍夫人，以便他从他家老子上身的到信信。我心想了袁尚拿小子也够狠的，兄弟之间不至于下死手吧？于是我还是帮袁谭门客去找到青狼之皮和火狸之皮吧。最主要的是这个比较简单出城就有许多的青狼和火狸很是方便。当我把材料都准备齐交给给他之后，那小子很仗义的给了我1400的经验和100块钱，并且还给我个不错的武器。

## 三、重华若不

在方士英明的迷惑下我也胜利的完成充当搅屎棍子的任务，对于袁氏兄弟的死活我也没有心情去关心了。话说当天夜深人静的时候，老方静静的来到了我的床边和我语重心长的说：“兄弟！最近上面又有命令了，这次的任务可不一样了，上面决定派你去对付看守着大舜神尊神木老木的袁绍土田丰”说完便走了出去。睡端正迷糊的我随口就说“没问题，请领导放心。”第二天我醒后才想起晚上发生的事情，心想完了，田丰那厮虽然技术不是很厉害，可那孙子的攻击太狠了，真不知道他怎么没选上武将，却成为谋士了！我现在30级都要敬他三分呢！可上面又以时间紧任务急的话来堵我的嘴，越想越烦头都大了。大不了就和田丰拼个你死我活算了。幸好我在此地还结识过一些朋友，在这危机的关头绝对要找朋友帮忙！

在我用几块钱的诱惑下，还真来了几个不怕死的朋友。我们就浩浩荡荡的向田丰所在地出发了，途中经过了一片桃树林，有无数的小猴子，有个朋友没事杀了2只发现这些猴子竟然掉落不少的钱财。于是我们在林子里展开了一次杀猴抢钱活动。等大家都觉得自己口袋装的差不多的时候，我们在林子深处发现了小田田的身影。我当机立断的站在原地向那些奔跑过去的网友高呼：“冲呀！加油！”看着眼前的朋友相续的倒下，我在看已经支撑不了多久的小田田，便毫不犹豫的挥着大刀杀了过去，还没等小田田明白怎么回事的时候我已经手起刀落的把他砍死在野外了。在他身上搜了搜看有没有钱财什么的却发现了一个玉盒，通体碧绿的很是好看。决定把这宝贝据为己有。回去向老方交代了任务完成后，老方询问我是否看见一个精美的玉盒，我心想了：“老小子，那宝贝是书出生死得来的，我哪能便宜你了！”只见老方慢条斯理的说：“那个东西与曹操的家族有巨大的关联，万一主公发现了这东西落到别人的手里可能要闹到小崩折的！”算了算了，我给你！谁让我是我大书呢！！为了保证自己的小脑袋不搬家，我恨不情愿的把那个玉盒拿出来给了老方。不过老方还是仗义最起码给了我1600的经验和60块钱呢。不过说实话经验不少，就是钱还没有林子里猴子给的多呢！[待续]





## 大话三载成人礼

成人礼

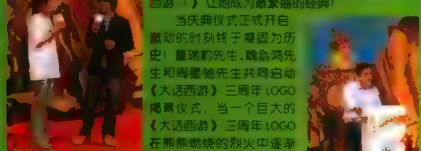
8月14日上午10:30,主题为“大话三载成人礼 三载菁英展风采”的《大话西游》三周年庆典暨大型游园活动在北京朝阳公园隆重举行!网易首席运营官周鸿刚先生以及《大话西游》产品经理魏尚先生等人一同出席了此次庆典仪式。《大话西游》游戏代言人“星爷”周星驰先生特地到场祝词!现场嘉宾媒体、及50名幸运玩家和粉丝们共襄盛举。

热闹热闹的“请君庆周年”舞狮表演,拉开了本次《大话西游》三周年庆典仪式的序幕!网易首席运营官周鸿刚先生对所有与会嘉宾表达了衷心的感谢。《大话西游》三周年庆典成人礼,离不开社会各界一贯的支持!截至目前为止,《大话西游》已经拥有超过6400万的庞大注册用户群,最高同时在线人数高达50.7万,其旺盛的生命力演绎出国产网络游戏的辉煌神话!

《大话西游》的产品经理魏尚则对三载成人礼作了进一步的阐释:三周年意味着《大话西游》的“长大成人”,进入了一个更加成熟的发展阶段。随后,更多新鲜刺激的游戏玩法继续而来,更多体贴周到的服务与您相伴,更加成熟健康的运营推动《大话西游》迎接全新时代!

当“星爷”周星驰先生登场立刻掀起高潮,热烈的气氛一浪高过一浪!《大话西游》明星代言人周星驰先生为《大话西游》可谓大驾光临,三年来《大话西游》举办周年庆典,周先生为《大话西游》三周年庆典专程从香港赶来现场祝词!周星驰坦言由于游戏太费钱的原因,他对《大话西游》一直情有独钟,希望大家能够一如既往地关心和支持《大话西游》!让游戏成为最温馨的港湾!

当庆典仪式正式开始,激动时刻终于幕启!周鸿刚先生、魏尚先生和周星驰先生共同启动《大话西游》三周年LOGO揭幕仪式,当个巨大的《大话西游》三周年LOGO在熊熊燃烧的烈火中逐渐显现出来的时候,在场的每一双眼睛都亲眼见证了充满时代意义的时刻!每一颗心都深深感受到《大话西游》三周年获得凤凰涅槃般的新生力量!



下午13:30,大型游园活动正式启动,玩家们欢聚游园区,乐陶陶欢庆《大话西游》三周年生日!周年庆典游园活动组织《大话西游》剧制和成人礼内容的中央舞台区互动活动和十数独立小游戏,玩家将透过参加活动和游戏在现实生活中体验游戏的场景和任务,并获赠丰厚奖励。

《大话西游》三周年庆典仪式结束后,网易领导立即启动了将先哲在北京、武汉、济南、沈阳和南京5地巡迴的三周年线下游园会活动。当天下午1点半到6点,刺激好玩的游园会正式开启!本次活动在北京只是作为第一站,8月20日、21日、27日和28日,网易分别在武汉、济南、沈阳和南京为广大玩家安排了五场大型的大话游园会。全国各地热情的玩家们都将见证共同的《大话西游》“成人礼”!



## 羌笛吹处征夫泪 月照边关分外明 ——《大话西游》中秋节活动

“举头望明月,低头思故乡”中秋佳节乃我国的传统节日,每至于这时,人们渐喜团圆,共享天伦。唐王仁德,下令抚恤战士家属,万民临边念战战士戍守边疆的辛苦,亦纷纷捐助负伤抚恤的官员。

【活动时间】

2005年9月17、18日

【玩法流程】

1 玩家需要2人或2人以上组队去找长安(56,174)或者(318,129)的“兵部官员”领取活动任务。

2 按照任务的提示去找寻士兵家属(每家军所托去边疆守候战士。

3 找到对应的士兵,此时分为3种情况

1 见到战士,与其对话转达其家人可领取可完成任务;

2 如战士误认作奸细,则需要与之战斗,战斗胜利的情况下再进行对话转达家属和唐王的慰问;

3 找到战士时却发现其正经历一场恶战,该战士由于有伤在身而处于劣势,此时你需上前击败对手再去寻找药铺为他治疗。

4 回到家属处报告信息,并自获得活动奖励。

5 做完10次为1轮,完成若任务次数清空为0,每做完1轮玩家可以选择不否去找唐王(64,42)的唐王李思民领取功德点,达到一定程度后,系统将由此来给所有参与活动者提高经验奖励(帮助者也将得到功德点奖励)。

【玩法奖励】

在活动中心,玩家的物品、召唤兽、内丹、法宝都会获得经验,而根据功绩所累积功德点系统将会提高所有玩家的经验奖励。

特殊奖励(找唐王领取任务时的奖励)

物品名称	物品说明
九彩云珠	八部大龙的内丹,传说藏于水晶宫向藏深处
血玲珑	数具有神秘力量的五色七窍玲珑石
月宫桂子	月宫中神树所结的神奇果实,使用后身体会产生奇妙的变化
神丹丹	大界内求诸佛菩萨的珍贵丹丸,可以为召唤兽增加大量战斗经验
凝精聚气丹	炼气者的至宝,能迅速提升召唤兽内丹的能力

特殊奖励奖励(找唐王领取功绩时的经验奖励)

物品名称	物品说明
召唤兽	有唤兽使用后能得到防御加成
唐王赠礼	增加半秒,随机如值各一值的珍稀丹药
九转易筋丸	让未转召唤兽直接一转的珍稀丹药
高级宝石	强化装备的大地灵石
龙之心	增加召唤兽成长率0.01,并随机增加有唤兽其中一项初始值6点
龙之心	或增加各属性初始值2点
神石	环绕着龙心之气的神石,可以更换召唤兽的抗性
神石	龙心四射充满灵气的上古神石,可以让有唤兽的点数重新分配
召唤兽守护神	避于寻常的召唤兽,属性逆天,世人难得
上古有唤兽	代表仁义礼智信,适合大数,故神人难以,世人难得
高级召唤兽丹	天界用来培养神兽的珍贵丹药,可以为有唤兽增加大量战斗经验
高级经验	
凝精聚气丹	炼气者的至宝,能迅速提升有唤兽内丹的能力
高级炼妖丹	有唤兽使用后能得到防御加成





# “飞升”在望

最新资讯片休闲玩法介绍



为玩家开创更多精彩的游戏玩法，制造更多的游戏乐趣，是《梦幻西游》“打造最体贴玩家的网络游戏”的积极动力！经过《梦幻西游》工作组数月以来的不懈努力，这部实现“飞升”的最新资料片《化境》，终于在玩家们的千呼万唤中，向我们走近了！

《梦幻西游》最新资料片《化境》，继续用一种轻松、健康的网络娱乐方式把游戏快乐、中国古典文化、交友互动和团队信念等因素揉合在一起，不论玩家何时来到《梦幻西游》，都会感到轻松、愉快！

## 【新场景“小雷音寺”】

小雷音寺位于西牛贺洲，附近多是荒山野岭，时常出没着一些等级高深的怪物，路过的玩家可要小心。建议等实力高的玩家组队前去探险，毕竟安全第一，嘿嘿

## 【新增六种召唤兽】

最新资料片新增了六种召唤兽：有强大的魔界干将，有天界的护法金剛，有凶恶异常的怪兽，也有轻盈可爱的灵兽……

新增的召唤兽不仅在天生资质上更为优越，而且还将具备一些新的技能，它们将成为高等级玩家的得力助手。这么多可爱又能干的宝贝，谁会是你的守护天使？

## 【最劲爆的“飞升系统”】

《梦幻西游》上市一年多以来，产生了不少号称“第一龙宫”、“第一方寸”的强人！更多的乐于刻苦钻研游戏的玩家高手们，也在迅速成长起来，前面的道路，永远是充满探索的乐趣的！“最体贴玩家”的《梦幻西游》，为了给高等级玩家提供更多探索和更为广阔的发展空间，将在最新资料片将推出“飞升系统”，满足条件的高级玩家可以通过飞升系统来获得能力上的进一步提高。飞升后玩家的等级会略微降低，同时等级上限、修炼上限都会提高，还能学习新的门派技能……

## 【新门派“羽林神”】

渴望增加新的门派技能，为宗门增光？哪个门派更加厉害，比试就知！新资料片将为每个门派增加新的技能，不过只有经过飞升的玩家才有机会学到，相信这些技能的出现一定会给游戏中的战斗带来新的格局。达人们，赶快行动起来！

## 【更多趣味休闲玩法】

是否厌倦了 90—140 级都用同样外观的武器呢？新资料片将特别增加新的装备，这些装备除了较强的攻击、防御等基本属性外，有的还会有特殊的效果，而这些装备在外观上也更加绚丽抢眼。更加夺目的外观，更加厉害的攻击！看来高手玩家们要准备重新开展“武装到牙齿”的行动了！

## 【庭院乐趣】

拥有自己的甜蜜小家，在《梦幻西游》已经不是稀罕事了。多少恩爱夫妻用心打扮着属于自己的安乐小窝，为家具的增加而兴奋，为在这里生育宝宝而激动！

在最新资料片里，《梦幻西游》进一步丰富了“玩家之家”系统，对于有房子的玩家而言，建设一个属于自己的庭院将成为生活中又一件乐事——系统会给予所有的屋子都免费赠送一个小型的庭院！

庭院有不同的规模，玩家可以在其中放置各种漂亮的饰物。当然庭院的乐趣还不止于此，玩家还可以在庭院中栽种植物，还有机会获得有用的果实哦。在炎夏清凉的黄昏，披着美丽的晚霞纳凉于庭院中，欣赏着亲手栽种的植物，是不是别有一番情趣呢。如此美妙，真让人垂涎三尺！还没有“买房”的玩家，这下要积极行动起来啦！

## 【全民钓鱼大行动】

玩家关注度一路飙升的钓鱼玩法，在玩家朋友们的热情呼声中、经过游戏工作组的紧张制作终于成为现实。钓鱼系统是游戏中又一项休闲类玩法，玩家可以单人或组队到固定的几处渔场进行钓鱼。除了各种鱼虾外，玩家在钓鱼过程中还可以获得一些珍奇宝物，或遇到一些特殊的事件。全民钓鱼大行动已经开始，你也赶快来参加吧！

## 【黑白对弈休闲棋——休闲玩法之棋类】

《梦幻西游》新休闲棋玩法包括“五子棋”和“黑白棋”，玩家可以两人对战棋局，参与对弈的玩家将获得一定经验奖励，每局获胜一方还会得到积分提升，并根据积分自动获得特殊的称谓。一时间，“黑白对弈”成了梦幻的潮流用语，逢人便说：“咱俩来一局！”你是五子连珠的高手，还是黑白对弈的行家，多说无益，一试便知！





## 盛唐武侠燃火今夏



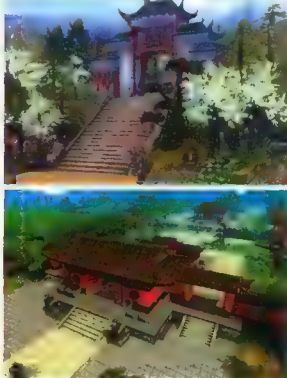
2005年，网易游戏独领风骚！  
仅在2005年4月，网易  
凭借旗下两款“西游”系  
列打天下，实现超过100万玩家同时在线，成功  
打造中国网游白金旗舰，短短4个月，网易尽  
显自主研发的强劲实力，劲推最新年度大作 网  
易突破以往2D模式，于近期推出3D固定视角  
和全3D两款MMORPG网络游戏。

遵循一贯严谨的作风，网易研发新作的举  
动一直在秘密进行中，早在一年前传出的研发  
新闻，令媒体、玩家期待已久。直到今年的  
ChinaJoy展会，网易新作首度公开亮相 展示的  
3D固定视角新作《大唐》的CG宣传片，短短  
几分钟，即向众人展现了独具风格的唐朝背景  
武侠类网游，令苦苦等候的媒体、玩家终于一睹  
芳容！《大唐》，终于向我们走来！

### 写实的风格

盛唐，游侠，我们儿时的梦想……

《大唐》是一款由网易自主研发的大型3D  
固定视角武侠背景的角色扮演类游戏。顾名思  
义，以中国最富有浪漫、传奇色彩的时代——唐  
朝为背景，游戏中多以写实手法来表现唐朝风  
貌，展现出这个中国历史上最辉煌的朝代，让历



史上的英雄豪杰与玩家一同经历大唐风云，指  
点如画江山。

“菊花古剑和酒”，唐朝意象穿越千年；遥  
想着男耕女织丝路繁忙的画面，惊讶于物华天  
宝人杰地灵的盛世，慨叹那纸香墨飞词赋满江  
的年代，憧憬着豪杰英气大千锦亮的世界……  
在这个国人最为向往的年代里，《大唐》以侠会  
友，再现真实缤纷的江湖世界。在《大唐》中，每  
个人都可以成为自己理想中的侠客，享受最精  
彩的江湖生涯。你可以义结金兰，邂逅佳人，拜  
师收徒，建帮立派。你还可以解决诡谲莫测的门  
派恩怨，掀起江湖波澜，尽情燃烧武侠情怀。

《大唐》尽显盛唐遗风，唐朝浪漫唯美的气  
息在游戏中随处可以觅得踪迹。游戏画面以写  
实为主，场景、建筑、服饰、和人物造型的设计贴  
合唐朝风格；在人物设置上融入唐朝历史上的  
英雄豪杰现身《大唐》，从而创造出一个从故事  
背景、场景、人物和文化上都让玩家身临其境的  
大唐盛世。深厚的历史文化背景为玩家展现中  
国历史上最辉煌的朝代，英雄豪杰与你一同经  
历大唐风云，指点如画江山！



### 独门绝技

勇者无惧，《大唐》强调人物角色的传统武  
术动作，创造出全新的战斗系统，以多样丰富的  
招式组合及自创武功为特色；与此同时，《大  
唐》还推出独家的轻功系统，让玩家体会到中  
国武侠中最为潇洒的战斗方式。

以侠会友，《大唐》采用即时战斗制，以中  
国传统武侠为主导，为玩家架构起一个意气豪  
爽的世界：五大门派纵横天下，从西南的蜀  
山、中原的少林、南疆的百花宫、西北的天竺、  
到东北的寒冰门，地域分布横跨华夏！游戏里的



我们,就是三杯吐然诺,五岳倒为轻的游侠儿,就是一舞剑器动四方的巾帼佳人。精彩的侠客生涯就是江湖生活;你可以卷入诡谲莫测的门派恩怨,可以掀起江湖波澜,这种纵横四海的豪迈就是武侠情怀!

称霸江湖,扬名千古,《大唐》不断推出的战场系统可以挑战极限,让玩家领略到万人争

霸的激情和壮烈,创建荡气回肠的史诗战绩。

在《大唐》这个广大的幻想武侠世界里,玩家可以真正实现“武侠”的梦想!

这是个辉煌灿烂的年代,这是个风流纵横的江湖。

江山轮转,英雄接替,苍茫大地谁主沉浮?■

## 《大唐》的产品经理赵青独家专访



本期 ChinaJoy 上,我们记者有幸采访到《大唐》的产品经理赵青。这位中国资深的游戏制作人透露了众多有趣的系统特性,在此让我们抢先领略《大唐》的风采。

记:首先请您先介绍一下目前的方舟游戏工作室。

赵:方舟游戏工作室成立于2004年3月1日,隶属于网易游戏事业部,现有研发人员33人,根据目前国内数字娱乐的流行趋势,工作室立足于网络游戏的研究。同时鉴于目前游戏作为一种集艺术欣赏以及娱乐消遣为主体的综合的多元化的商业产品,文化价值和以运营时对应的服务将对整个游戏产品的推广有巨大的影响,方舟工作室将开发网络游戏的个人利益以及娱乐需求放在首位,与玩家互动,这跟传统的以商业为目的运营方式完全不同,并且在研发队伍的整体工作组织模式上,提倡以独立、自由、活力/融洽以及配合协作为主的工作氛围。

记:请您先简单向玩家介绍一下方舟工作室开发的这款大型网游《大唐》。

赵:唐朝是中国最富有浪漫、传奇色彩的时代,也是国人最为向往的年代,所以我们继续网易的传统选择了唐朝作为我们游戏的背景,游戏中我们尽量用写实的手法来表现唐朝的风貌,你会发现建筑、服饰、人物都是唐朝的风格。

游戏本身还是写实的武侠作品,但其中我们创造出全新的战斗系统。首先是招式,每个门派有10种招式,你又可以自由将这些招式组合在一起,同时根据不同的组合方式和招式排列发挥出不同的攻击效果。另外一个创新是“轻功”系统,虽然以往的武侠游戏中也有对轻功的描写,但这次我们

要真正体现出轻功的作用。为体现其作用,我们引入了“冷却时间”的概念,很高级的玩家将能享受较短的冷却时间,这到连续施放的目的,从而在战斗或PK中获得主动。

网易游戏一贯以体现社会性见长,《大唐》则会将这些理念深化,我们的“恋爱系统”将在玩家间实现“好友”——“恋人”——夫妻”的渐进的感情关系;“师徒系统”是为了鼓励高级玩家协助低级玩家而设计的,师徒之间可以联合执行某些特殊任务;“结拜系统”则是一种特殊的团队体系,结拜的团队在共同执行任务时可以得到特殊奖励。

可能你们对WOW中的“副本”和“战场”系统都熟悉,在我们的作品中也会出现这样的游戏模式,而我们称之为“特殊规则地图”。在这些地图中,我们会设计多种特殊的任务供玩家体验,这些任务的主体类似于传统FPS游戏的多人模式,但在形式上会更贴近我们游戏的背景。对于这种特殊游戏模式,在系统设计上比较复杂,目前我们还在进行调试,所以在即将展开的限量内测中还不能体验,当然我们会尽快完成。

以上就是《大唐》的主要特色与创新的系统,希望大家可以在即将到来的测试中去亲身感受。

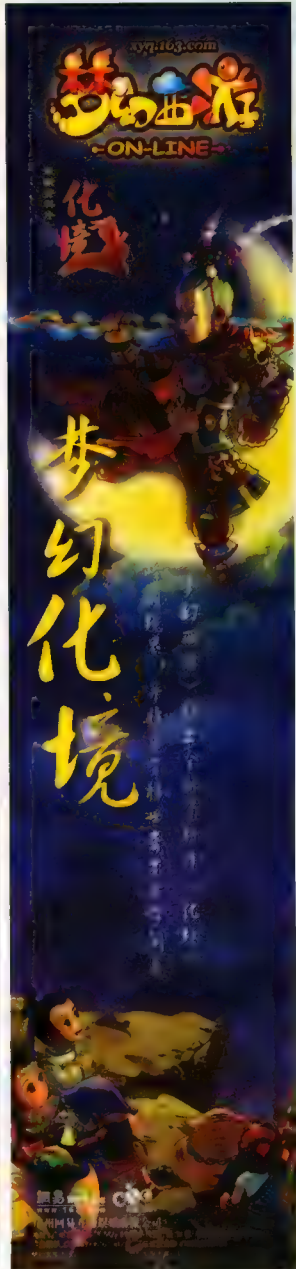
记:《大唐》是否还会延续之前成功的2D卡通风格?

赵:相对于以往的游戏作品,图也是我们改进的一部分。我们的《大唐》采用了2.5D的图像表现形式,所谓2.5D采用的是3D场景和角色,而在视角方面则是固定的,并不能全方位旋转。之所以采用这样的画面表现方式,我们主要是考虑到那些习惯了2D画面的玩家,同时也是要降低对电脑配置的要求。我们希望能有更多的玩家可以享受到游戏的乐趣。

当然,2.5D的画面并不表示游戏的精细程度会降低,如果你看过我们的宣传演示动画,你会发现所有的场景和角色都是非常精致的,尤其是在战斗的表现当中,那会是相当华丽的。

记:面对已经或即将推出的欧美网游大作,你认为我们的国产网游游戏该如何赢得市场?

赵:其实我认为国外的网络游戏作品对我们的压力并不大。任何一款网络游戏取得成功都是有原因的,正如,当年的《传奇》是靠着出色的运营能力和成功的《奇迹》是靠着华丽且酷的装备和造型吸引玩家的;而现在的WOW则是靠拿到了很多主机玩家的。我们的《大唐》当然也有我们的特色,可以说对中国玩家心理把握是我们最大的优势,我们知道玩家真正需要的是什么呢,这也是网易游戏一贯的优势。



# 《魔兽世界》四区 15级以下免费!

THE9 EXPRESS

想要不花钱玩《魔兽世界》?想要免费享受世界顶级网络游戏的乐趣吗?那么在第4个魔兽世界日,机会来了!

从即日起,新用户可以选择“免费试玩”来体验四区。免费试玩《魔兽世界》!

您只需选择第四区的“免费试玩”,就可以马上享受15级以下免费试玩《魔兽世界》的机会(限时30小时,7天有效期)。为了维护游戏的良好环境,在“免费试玩”期间,游戏人物的行为将受到部分规则限制:人物不能进行交易,不能在公众频道(包括综合、交易、防务、邀请组队)聊天,不能使用拍卖师,不能使用邮件系统,最多携带40人物品,最高等级只能为15级。

您可以免费使用的角色包括内兹莱拉斯的美景、尽情体验战斗冒险的乐趣、尽情享受生活与成长的乐趣!

如果您想去除人物限制,享受更多游戏乐趣,您只要通过CDKEY认证您的“免费试玩”升级为正式游戏就可以了。而您若是直接认证第四区CDKEY更是可以获得多达30小时的免费游戏时间(其中免费试玩的30小时只能在7天内使用,20小时是永久认证CDKEY就可以获得的优惠时间)。来吧!让您得益多多,开心无限!

更多有关“免费试玩”详情请访问官方网站:

[www.wowchina.com](http://www.wowchina.com)

当《魔兽世界》正式进入“成年期”,无数玩家凭著乐趣、毅力和团队精神,在WoW传奇的大陆上不断冒险险难,终于抵达60级的升级顶峰——“毕业!”许多玩家发出这样的感慨。然而正如人生一样,走出校园,你的生活才刚刚开始。

三大副本、职业套装、荣誉战场,这些“魔兽学园”毕业后的新挑战,不仅要求玩家充分的发挥他们在升级成长过程中所掌握的各种能力与技巧,更是一项研究更大规模团队配合的“集体活动”。如果你是那种闲云野鹤般的人,或许你还无法适应那激烈的人与人之间的对抗与摩擦。不要紧,每个人在毕业后都需要与“社会”进行磨合,关键是你需要一个过渡的空间来调整自己——

## 魔兽世界

99 条军规 PART5

### No.19 奇巧任务类

#### 闲云野鹤之急救大师成长之路。

“急救”是《魔兽世界》中所有职业均可修行的附属技能之一。由于游戏中人形怪物会掉落亚麻、毛料、丝绸、魔纹布、符文布等各色布料,除了裁缝在相关职业技能升级过程中需要这些原料之外,选择其它职业技能的玩家就只能利用急救术来将各种布料制成效果不同的绷带,以便战斗中用来增加自己存活的机会。就算你是个可以靠魔法加血的职业,凭着急救术把布料制成绷带后出售给NPC,也可以比直接卖布要多赚上两成呢。

#### 入门阶段

急救术的升级之路,通常是从新手村出来的第一个城镇向急救训练师学习开始的。无论联盟或部落,到达这些城镇后向卫兵询问职业训练中的急救,即可获得急救训练师的位置。如果这个城镇没有急救训练师,那么在附近的主城内就一定可以找到。

学到初级的急救术之后,你就可以从技能书第一页把急救图标拖到快捷栏,点击后开始以最初始的亚麻来制作绷带,并通过这一过程来提升你的急救技能水平了。由于急救绷带可以随时制作,只要有足够多的适合你等级的布料,提升起来可以说是非常轻松。当技能点数达到50,你就可以向急救训练师学习中级急救术,这一阶段的技术上限为150。

整个急救术入门阶段所能使用的布料依次为亚麻、毛料和丝绸,最多可以制作丝绸绷带。

#### 寻求高级训练

高级急救术是通过购买中级急救教材并使用它而掌握的,使用条件是角色级别至少达到20级并达

到125的中级急救术。不过无论对联盟还是部落来说,出售中级教材的NPC所处区域都远远超过通常20级人物所能抵达的地区了。如果你到了那个地方发现自己没有将中级教材提升到125也不要紧,先把中级教材连同厚丝绸绷带及魔纹绷带的制作方法卷轴一起买上放在身上。

对联盟一方的角色来说,中级教材在阿拉希高地的激流堡内,进去后向右转进入联盟控制区,然后一路向里过一个桥,在右边藤架后面的墙边找到那个穿着不起眼的、头上没有任何符号的商人。很多人进到激流堡这边的区域,但就是找不到这家伙,Hmm...

对部落一方的角色来说,中级教材要在尘泥沼泽的藏镇找到一个女巨魔商人购买。走路的话就是从十字路口向南过了巨人旷野,向东分支的大路即可进入尘泥沼泽,藏镇村位于入口向北的山脉脚下。而这个女巨魔商人也在一个不起眼的角落@!\$%...

中级教材可令急救术技术能达到高级水平,技术上限提升到225,这个阶段可以制作厚丝绸绷带和魔纹绷带。

#### 大师级任务

在急救术技术能达到225、角色级别达到40级时,你就应该在铁炉堡或幽暗城去拜访久违了的急救训练师,你会惊讶的发现,他们会准备一个任务给你!

对联盟一方的角色来说,你在铁炉堡急救训练师所接到的“联盟医疗队”任务,将让你前往西大陆的泰拉摩岛,你需要从湿地的米诺乘船前往,然后在城堡一层找到联盟外科医疗队的首席医师古斯塔夫·范沃森。找到他后会接到一个“救死扶伤”的任务,这次不需要东奔西跑,只要拿着他给你的20个急救绷带,连续治疗15个受伤的士兵就可以完成任务。

对部落一方的角色来说,你在



联盟急救大师任务

幽暗城急救训练师那儿可以接到类似的“部落医疗队”任务,前往可直接飞行抵达或向东走路可达的阿拉希高地的落锤镇,找到格里高利·维克托医生,接到同样的“救死扶伤”任务并得到20个急救绷带。

“救死扶伤”任务要求治愈15个受伤的士兵,若过程中有6个因未能及时治愈而死亡,任务将失败。方法是把视角调整到可看到所有的伤员出现的位置,当若干伤员同时出现在病榻上时,使用急救绷带并先施加在重伤员身上。一开始可能有些手忙脚乱而容易失败,这时只要从任务列表中将其取消并重新领取即可重新尝试。

任务完成后的奖励即获得大师级急救术,技能上限达到300。当你的急救技能不断提高后,你需要再回到医生这儿跟他对话,以便免费学到更高级的绷带制作方法,包括厚魔纹绷带、符纹绷带和厚符纹绷带。

不论对什么职业来说,能够制作8秒内恢复2000点生命的厚符纹绷带都是相当有价值的技能,这无疑将使你在此PK遭遇战开始后凭借暴击、冰冻、恐惧等技能控制住敌人,并迅速使用绷带恢复生命力,从而拥有更多的获胜机会。由此看来,掌握大师级急救术,不仅是一项休闲的额外训练,更是强化战斗生存能力的必要能力了。



部落急救大师任务

## No.20 奇巧任务类 闲云野鹤之烹饪大师成长之路。

“烹饪”也是《魔兽世界》中所有职业均可修行的附属技能之一。从一开始你的冒险过程中,就会不断获得各种野兽的食物,其中很多白色名字的食物,按照游戏规则来说是可用的物品。没错,一旦你学习了烹饪术并掌握了相关的食谱,你就可以将其变为更具功效的烹饪食物。也许你会说,有了绷带和血瓶,自己还有必要制作食物吗?答案是:非常有必要。烹饪所制造的食物,在中级的时候就出现了可以保持食用10秒后获得额外的耐力及精力增益的效果,因此烹饪食物比同级别的购买食物或法师的魔法食物更好用。食物的重要性还在于,虽然它需要保持坐席服用,但不会被诅咒减益效果的伤害所打断,可以持续发挥疗效,这是绷带所不能替代的。以下是一些功效不凡的烹饪制品

嫩煎牛排:耐力和精神提高12点,持续15分钟。

龙息红椒:10分钟内有可能在击中敌人时喷出烈焰

美味风蛇:变成忍者1个小时,或变成海盗1个小时,或变成烂泥怪10秒,或快速施法持续半个小时,或立即死亡,或立即补充生命。

此外,钓鱼技能所获是配合烹饪技能一同成长的最佳方式。

### 入门阶段

烹饪技能的发展同样是从新手村出来的第一个城镇向烹饪训练师进行学习而展开的。在中级以前的烹饪训练师也会附带教授一些食物制作方法,但更多的食谱却分布在各个区域的一些商人手中,当你进入一个新的区域,不妨注意看看那里的商人在商品列表最后有没有适合这一区域动物分布的相应食谱,以便充分利用所获食物原料。如果当前的烹饪级别不能够学习高级的食谱,也不妨先买了放着,免得以后还要麻烦寻找。

学会了钓鱼技能及食谱,就可以从技能书第一页找到烹饪图标,将其拖到快捷栏上。在有烹饪用火(旅店火炉、篝火等)的旁边就可以使用这一技能。



联盟和部落的烹饪大师任务

一个有心掌握烹饪的最佳策略,就是从一开始就注意保存那些白色名称的食物原料,等

到掌握了相应食谱后就能大施拳脚了。如果要专门提升烹饪技能,自然应该选择那种原料单一且掉落率较高的食谱来利用,而那种用到多种食物原料的食谱就太麻烦了。各种动物掉落食物原料的几率并不一致,有时候怎么打也不掉落,这好像是游戏的随机机制的问题,或者目标级别种类不对,最好换个时间再来收集而未必一门心思打怪一无所获。至于烹饪食谱中所用到的辅料,可以在旅店老板或烹饪供应商那儿购买。

当烹饪技能点数达到50,你就可以向烹饪训练师学习中级烹饪术,这一阶段的技能上限为150。

### 寻求高级训练

高级烹饪术同样是通过购买中级烹饪教材并使用它而掌握的,使用中级教材条件同样是角色级别20且烹饪技能125。

对联盟一方的角色来说,中级教材要到灰谷密斯特拉湖北边的镇风避难所找到商人瑞蒂瑞安购买,这个地点通常会从有联盟飞行点的阿斯特纳纳向东抵达。

对部落一方的角色来说,中级教材要在群影村的凉亭上找到烹饪供应商购买。这个地点在卡利姆多大陆凄凉之地的西南海岸。这里有部落飞行点,所以可以来顺便探路,路线是从十字路口向西到爪爪山脉,然后从烈日石居向西到焦炭谷再向南进入凄凉之地,然后沿大路一直到达西南海岸边的群影村。

中级教材可令烹饪技能提升到225,这一时期最重要的是找到容易获得且级别相当的食物原料。在阿拉希高地有大量的高地迅猛龙可以打出迅猛龙的迅猛龙肉,这两者分别是两个级别不同的食谱的原料,加上辅料就能制作一个食物并提升技能,推荐作为中高级烹饪师的主要食谱,此外打蝎子、螃蟹容易得到的神秘的肉,也是在这一阶段所能利用的大量原料。

### 大师级任务

当烹饪技能225、角色级别40时,联盟或部落玩家都可以在卡利姆多大陆南部塔纳利斯的地理城市加基森中找到旅店内的屠夫达纳尔格·奎克弗,接到“蚌肉大餐”的任务。从任务奖励可以看到,将获得技能上限300的大师级烹饪。

完成这个任务需要的20个奥特兰克冷酪可以在联盟的南海礁或部落的塔伦米尔的旅店商人那儿买到。10个美味的蚌肉可以从海生物掉落的巨蚌中获得,比如荆棘谷海边的纳迦探险者、悲伤沼泽海边的鱼人或辛特兰海边的乌龟。最后是12个巨蛋,最容易获得的就是加基森所在的塔纳利斯拉漠西南角那边一些巨型野兽骨架所聚集的火鹫或炎鹫,掉落率较高。

掉落这些物品的怪物级别并不低,自己一个人的话恐怕要45级才能对付,不妨在附近邀请一些高级的玩家组队,快速收集一下。

## No.21 奇巧任务类 闲云野鹤之钓鱼大师成长之路。

“钓鱼”是《魔兽世界》中所有职业均可修行的附属技能之一,它除了可以配合“烹饪”的学习提供很多鱼类食物原料,更是炼金等重要职业技能在高级药品中所需鱼油的重要原料



藏宝海湾的“老人与海”

买中级钓鱼教材，学习使用的要求当然也是角色级别20且钓鱼技能125。获得高级钓鱼技能之后，技能上限225，此时你就需要在各个高级水域开始钓鱼生涯了。这个过程中不妨多利用钓鱼技能辅助道具来辅助钓鱼，有助于提高高级水域的钓鱼命中率并获得技能点。

钓鱼技能+5的钓竿在赫齿城码头、葬影村等海边城镇的商人那儿会有限量供应。对部落角色来说，钓鱼技能+20的钓竿可在凄凉之地的葬影村从码头一个巨魔接贝类任务，打开海里的笼子或打守夜的龙虾人，以很低的几率获得任务物品。在辛特兰海岸的恶齿村向钓鱼者卡图姆领到一个“钳嘴鱼”的任务，杀掉15个钳嘴鱼就获得纳特·帕格的超级钓鱼竿FC-5，使得钓鱼技能提升25点。这些高级级别50，还会掉落其它大级别任务需要的美味的鲜肉，不妨一起解决。此外，附魔师可以为手竿附加钓鱼技能+5的属性，别错过这个能力。

#### 大师级任务

当钓鱼技能达到225且角色级别达到40，就可以开始你的钓鱼大师人物之旅了。

对联盟角色来说，首先在铁炉堡废弃的洞穴鱼具店二楼找到格雷诺尔·石印，接到一个任务“青出于蓝”，要你去找他的朋友纳特·帕格。从湿地的米灌坐船到塞拉库，在塞拉库码头下海向西游到(59,61)这个位置找到正在小岛上钓鱼的纳特·帕格，接到“钓鱼专家”任务。对于部落角色来说则是先抵达尘泥沼泽的脓疮村然后再去同样的位置找到纳特·帕格领取任务。

任务需要牙叉鱼、萨瑟斯虎虎、芦苇海岸大马哈鱼和菲拉斯草鱼各1条，这可要周游世界了。在去之前最好拥有增加钓鱼技能的鱼竿和增加钓鱼技能物品。牙叉鱼在悲伤沼泽海边坐标(85,18)附近可钓到。萨瑟斯虎虎在凄凉之地海边坐标(44,11)附近可以钓到。芦苇海岸大马哈鱼在荆棘谷海边坐标(34,36)附近可钓到。菲拉斯草鱼可在菲拉斯中部沃丹提斯河坐标(61,49)附近钓到。前三条鱼都可以凭225钓鱼技能试上十多次就钓到，最后一条则需要使用强化钓鱼技能物品来碰运气了。交任务的时候别忘了装备着钓鱼竿，这样才像个钓鱼专家的样子啊！

钓鱼是很有意思的事情，当然也有人会说这是网络游戏在骗时间、骗金钱了。无论如何，渔夫的乐趣是旁人所难以想象的，据悉暴雪在下一版升级中会加入一场在荆棘谷海岸举行的盛大赛事——荆棘谷钓鱼大赛哦！

■(文/家游WoW勇者团)

## 家游·九城“快乐行动”之——《快乐西游》——快乐贴大玩连连看

#### 活动介绍

“快乐西游”希望把快乐传递给大家，如果快乐在玩家中蔓延，那么一传十，十传百，快乐将会无限蔓延于星宇，快乐贴就应运而生。快乐贴旨在为玩家增添游戏乐趣，被使用者将会发生许多意想不到的效果哦。

突然间发现自己像乘坐火箭一样飞向天空？那么你一定中了“祝你高升贴”像冻成一根冰棍那样不能移动？别担心，那只是“冰雪聪明贴”被告知如果一分钟内不对其他人使用一个快乐贴，就会有意外的灾难降临！那没办法了，请你“一定要回贴”。

目前已经有十种“快乐贴”横行在“快乐西游”里啦。你对别人使用过，或者被贴过快乐贴吗？来试试本次的“快乐贴大玩连连看”吧，准确配对就有机会拿周边礼品哦



□定时炸弹贴



□哥哥姐姐哥哥贴



□马电站



□向左走向右走贴



□乾坤贴



□天降福祸福贴

1. 被贴者行走时左右相反，持续时间1分钟。
2. 被贴者每打一个怪，你可以获得5点经验，持续时间3分钟。
3. 被贴者经验值、魂魄获得减半，持续时间3分钟。
4. 被贴者会背上定时炸弹，30秒后炸弹爆炸，附近的人都会被炸得灰头土脸。
5. 被贴者当前地图变黑，看不清路径，持续时间1分钟。
6. 被贴者走得和乌龟一样慢，持续时间1分钟。

#### 活动介绍

将以上“快乐贴”的名称及其效果的编号进行连线配对的答案，邮寄至  
100036  
北京海淀区恩济庄18号院1号楼1104室  
(家用电脑与游戏)杂志社收

或者将答案发送到活动信箱 kky@playgame.com 邮件标题请注明：“《快乐西游》快乐贴大玩连连看活动”字样。

#### 参与方式

9月1日至9月29日  
活动时间以寄出邮戳为准。无论以何种方式参与都请注明您的真实姓名、详细地址、邮政编码，以便在获奖时能够及时予以通知。

#### 快乐奖品



快乐西游新书包(30份)



快乐西游笔记本(20份)

#### 寻求高级训练

联盟与部落的玩家都需要到东大陆荆棘谷最南端的藏宝海湾，在城区中部有个伸到海中的跳板那附近，找到渔夫老人海明威，从那里购



钓鱼大师必备的超级鱼竿

**炎** 炎夏日,谁不想找一款适合自己的网络游戏,轻松的游戏所带来的快乐呢?《快乐西游》正是一款非常有特色的游戏,游戏采用2D横版形式,在千篇一律的网络游戏中不由得令人眼前一亮。QQ的人物造型,幽默的语言,夸张的表情……让你在游戏中充分感受到《快乐西游》的快乐所在。在游戏测试之际,笔者有幸拿到了测试帐号,为了让玩家们能更好更快的上手,下面由笔者为大家带来力士的新手流程。

### 角色介绍

力士拥有强壮的身躯,配上坚硬的盔甲,使之在战斗中受到伤害微乎其微,爆发的战斗力,

般初级力士1至5级都把点加在力量上面,然后根据自己的爱好,选择是否要修炼重武器力士,倘若要修炼,那么需要加适当的幸运点,也就是说要加能够穿上装备的幸运点就可以了。刀剑和棍枪的加点比较单一,可以采用4力量1敏捷或者3力量2敏捷这两种方式。

### 成长道路

作为一名力士,你将会诞生在美丽的力士村,那里是力士的摇篮,历代出名的力士都会在这里出生并接受磨练。快点准备好,我们将进入快乐的力士成长道路!

首先不要着急去升级,先观察一下力士村的

周围只能一个清,很费生命,还有死亡的危险。

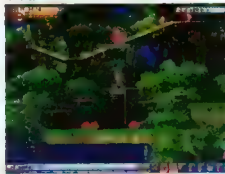
等到玩家9级以后,就可以向山贼团的兔王发起攻击了!兔王长得很是威风,对付它一定要小心。他属于10级的怪物,没有良好的操作经验很可能挂掉。

到10级以上就可以开始去外面的世界冒险了!玩家可以通过蓬莱的土地到长安,那里是玩家的聚集之地,美丽的皇宫,众多的神仙,在皇宫中行事一定要小心哦。

### 技能使用技巧

在战斗中不要一味味的砍杀,不要忘记一个出色的力士在强壮的背后也需要一点点头脑。

童球也不好惹



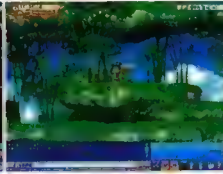
守备森严的长安

高级力士



威风凛凛的师父

神秘莫测的魔界



威力强大的蒙龙威

漂亮的力士村



小偷不能跑

## 轻松的力士 《快乐西游》力士新手攻略

配上锋利的武器,使之在战斗中强悍可以摧毁一切事物。

力士分为刀剑力士、棍枪力士和重武器力士三种。

刀剑力士所使用的武器是比较轻便的单手武器,所以此种力士可以装备盾牌,在战斗中盾牌可以增加很多防御力和护甲值(护甲值在游戏中的英文缩写是AP,所谓AP就是在战斗中,除去怪物会一击外,一般的攻击都是先掉AP,等AP消耗完了才会损失HP)。

棍枪力士顾名思义在战斗中以棍枪作为武器,棍枪是双手武器,故不能再装备盾牌。但棍枪要比刀剑的攻击力要高一倍甚至更多,在战斗中棍枪力士是力士中比较均衡的一种。

重武器的力士主要以锤为武器,拥有最强的攻击力,但美中不足的是武器比较笨重,所以攻击速度会很慢,但喜欢高攻的玩家还是可以试试的。值得一提的是刀剑力士和棍枪力士的加点是相同的,所以可以相互转换,但重武器的力士和其他两种加点不同,所以要考虑清楚自己的爱好再选择。

### 加点方式

《快乐西游》中每次升级都会给玩家5个属性点由玩家自由分配,力士建议加力量和敏捷。力量就是提高攻击力,敏捷可以提高准确度,一定要保证前期的装备需要的力量和敏捷点。一

NPC吧。你会很轻易的发现有一个叫福星 NPC,他的头上有一个感叹号,对了就是他。赶快和他对话吧,他会告诉你你要接受成为力士的考验其实很简单,就是在村外打12个绿草球!强壮的你这些根本不在话下,把12个绿草球魂魄给福星带来就OK了,福星会交给你一本新手报道书。

有了这本报道书,便可以拜师学艺了。点击力士村的灵通,可以免费传送到南天门,在穿越层层云雾后,终于见到了自己的第一位师父——巨灵神,威风八面的巨灵神是所有力士的初级师父,他可以传授给你新的技能,让你更加强大。

入门师门后,便开始力士的生活了。《快乐西游》中拥有大量的任务,在这些搞笑的任务中,不但帮助到别人,同时自己也得到了锻炼,还在任务中可以得到很多道具和金钱。所以多多帮助别人吧。

1至3级的时候可以打一打些绿草球、小鸭和小兔,其中“疯兔传”任务是去打小兔的。3至5级可以到别的村子去,打一打些洋葱头和蓝草球,如果操作熟练的话可以考虑去打白猪,记住一定要看清是白猪,因为猪也分好几种等级的,白猪是6级。

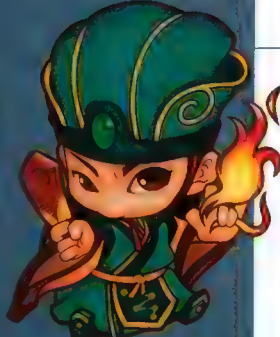
上7级以后的怪物就开始主动攻击了,这个阶段的游戏要小心,一定要避免被包围的情况,因为初级的力士没有群体攻击的技能,若被

初级力士可以学习秘术(升级成长生命+5)、回天术(生命恢复3)和豪龙破(150%伤害+10点额外伤害)。一般怪物爆出蓝(魔法瓶)的几率要比红(生命瓶)高很多,所以豪龙破可以经常使用。但技能的使用有时间限制,用完后要等大约6至7秒才能使用。当然学习技能是有条件的,需要玩家在杀怪中积攒魂魄,从而提高圣心的级别。因为一些技能的学习都需要圣心的级别,还需要大量的金钱。

### 新手赚钱指南

金钱在游戏中是非常重要的,不但药品和装备需要使用金钱买,而且学习技能也需要大量的金钱,所以作为新手当然要努力的赚钱。下面我来为大家介绍一下我的赚钱技巧。首先任务是个不容忽视的方面,它不但给装备而且更多的是给金钱,到十级以后赏金猎人的任务更是奖励金钱无数,所以任务一定要做。另外,在战斗中,怪物的材料爆率非常高,在除去做任务需要的材料外,还有好多是没有用的,所以把他们卖到商店也是一笔不小的收入。

在《快乐西游》中力士是一个非常轻松的职业,强大的攻击力和出色的防御力都可以让力士在芸芸手中占得一席之地,所以喜欢力士的你,不妨玩玩《快乐西游》,在游戏中体验力士所带来的快乐! ■



## 浅谈《三国豪侠传》之谋士

东汉末年，天下大乱，群雄并起，争霸天下！  
是谁乱石穿空，惊涛拍岸，卷起千堆雪？  
是谁羽扇纶巾，谈笑间，檣櫓灰飞烟灭？

这些令人血脉张狂的传说在《三国豪侠传》的世界中将不再是梦想，只要拥有谋士，你就能令这一切重现。

### 如何获得谋士

《三国豪侠传》是2005年盛大网络推出的首款3D休闲Q版战略游戏，其界面风格亮丽，游戏人物采用卡通Q版造型，平淡了不少血腥，是喜爱休闲和可爱造型的玩家的首选之作。

《三国豪侠传》中最受玩家关注的人物莫过于谋士，谋士拥有很高的智力，可以通过特定的魔法攻击士兵。初期伤害一般稳定在6-7之间，利用地形暴击，甚至还可以秒杀低智的骑兵。同时，谋士的反应与运气也不错，躲避率常会出奇得高。也正是因为谋士具有较高的躲避率及反应能力，使他们在运用某些特定的技能时得心应手。特别是在协助其他兵种进攻或防守的时候，更能显示出他们的优势。

那么，怎么样才能在游戏中获得强大的谋士呢？其实很简单，只要积分达到50以上，进入关卡，参加或开设有入场费的战役，就有机会获得。一般来说，有入场费的战役会有一定机率出现“宝物争夺战”的模式。“宝物争夺战”模式是指在开入入场费的战役结束之后，获胜方会随机获得系统提供的一种宝物，包括一些基础优秀兵种、武器装备或其他道具。需要注意的是，只有在长安城内进行的“宝物争夺战”才有可能出现谋士。

如果你在“宝物争夺战”中获胜，并且对战结束后系统提示“获得谋士”，你就可以从当地的俘虏营里把足智多谋的谋士纳入麾下了。

### 如何培养谋士

获得谋士只是第一步，接下来应该如何培养自己的谋士呢？

首先当然得让谋士和其他士兵一起参战，这样他才能更快地成长。在对战中，谋士可以施展各种魔法技能，给予对手以沉重打击。地型不同时，魔法技能的效果也会出现差异，所以谋士在对战中需要善于利用各种地形，特别是增加智力及地型加成

的地型，是谋士发挥超强技能威力的最佳场所。当然，谋士的高躲避特性也要善加利用。在蓄满发动技能的谋略前，谋士可以在增加躲避的地型上寻求安全之处。至于如何在未蓄满谋略前保存自己的实力，就要看各位玩家自己的本事了。

### 如何配置谋士阵容

有了谋士，又该如何配置其他的兵种呢？具体方案需要玩家在游戏中亲身实践，根据不同的地图、不同的对手，选择最适合自己的阵容。以下简单列举几种在对战中比较常见的谋士阵容配置。

#### ● 二铁兵，一长弓手，一弩兵，一谋士

这一阵容主要是以铁兵和长弓手作为主力攻击，谋士可以起到清扫战场的作用。

优点：在保持稳定的前提下稳步推进，可以达到以攻守兼备的效果。可以充分利用铁兵隔空攻击及对骑兵的优势，以及长弓手远距离的攻击优势，为谋士发动技能提供宝物的需要。

缺点：需要保持一定阵形，一旦阵形分散，容易被各个击破。在特定情况下，铁兵、长弓手和谋士是相当脆弱的。

#### ● 四盾骑兵，一谋士

这个阵容是以盾骑兵作为主力攻击，谋士协助攻击。

优点：盾骑兵长距离移动后的攻击，对于所有士兵都能造成较大的伤害。经过盾骑兵的冲击，对手士兵一定会疲惫力尽，此时谋士即可伺隙靠近。

#### ● 如果对手也有谋士，盾骑兵的遭遇将不堪设想。

#### ● 五谋士

五个谋士的登场，一定会令对手头痛不已。

优点：谋士们蓄满谋略，分别使用技能给对方的士兵以轮番轰炸，相信任何士兵都经不起五个谋士的攻击。

缺点：谋士在未蓄满谋略前，相对较弱，也经不起近战士兵的冲击。■(文/风叶的云)

## 《龙与地下城 Online》初探

1955年，著名游戏师托尔金创造了《魔戒》的世界。1979年，游戏公司施拉姆·吉布森斯创造了“龙与地下城”角色扮演系统。之后，基于“龙与地下城”规则的游戏层出不穷，造就了无数游戏角色扮演游戏。如今，“龙与地下城”的世界终于被移植到了网络平台上。由Turbine工作室开发、盛大网络运营的《龙与地下城 Online》(Dungeons and Dragons Online)即将与玩家见面。

《龙与地下城 Online》秉承古老的“龙与地下城”规则精髓，是一款角色扮演与战略的游戏。目前市面上的大多数网游都是以室外的室外场景为主，图形相对简单，而《龙与地下城 Online》除了广阔的室外场景外，更有无数精美的室内环境，再加上神秘莫测的地下城世界，为玩家提供了一个风景如画的游戏世界。



《龙与地下城 Online》庞大的角色扮演体系，让玩家可以在游戏中进入其中，成为奇幻世界的一员。游戏目前设有9种职业，分别是战士、牧师、法师、盗贼、圣骑士、野蛮人、德鲁伊、术士和游侠。每种职业都有自己独特的技能树，玩家可以通过技能树来解锁各种技能。游戏中的技能树非常丰富，玩家可以通过技能树来解锁各种技能。游戏中的技能树非常丰富，玩家可以通过技能树来解锁各种技能。

在游戏的成长空间几近无限。随着游戏的深入，玩家将体验到游戏中的各种挑战。游戏中的挑战非常丰富，玩家可以通过挑战来提升自己的实力。游戏中的挑战非常丰富，玩家可以通过挑战来提升自己的实力。游戏中的挑战非常丰富，玩家可以通过挑战来提升自己的实力。

盛大网络的工作人员正在为这款游戏的制作而努力。这款游戏的制作非常复杂，需要大量的时间和精力。盛大网络的工作人员正在为这款游戏的制作而努力。这款游戏的制作非常复杂，需要大量的时间和精力。盛大网络的工作人员正在为这款游戏的制作而努力。



# 梦幻国度

## Magical Land

### 恋爱四部曲

我——爱——你！

是温文尔雅却不  
懂表白的他，还是幽默  
聪颖风流倜傥的他？

是古灵精怪神秘兮兮的她，还  
是温柔烂漫爱作打扮的她？

恋恋夏季，流星话语，让我们许  
下爱的誓言，向心中最爱的“他”或

“她”大声喊出“我——爱——你！”

8月19日，《梦幻国度》1.3版“恋爱世纪”在女孩们温柔的眼神中粉墨登场。一个粉色的恋爱季节，一个心灵悸动的恋爱世纪。它让每一位女生都可以充分享受到被人追和被人疼的幸福滋味，也让所有男生加倍体会到在众多情敌中脱颖而出后的喜悦情怀。

爱拼才会赢，虽然要经历种种爱的考验，但美煞旁人的“情侣套装”、炫目华丽的“情侣特技”、亲密无间的“双人恋爱任务”、令人脸红心跳的“恋爱系统”，一定会让大家激动不已。做好去爱或被爱的准备了吗？

不经历风雨，哪能得彩虹？想要成为正式的恋人，你首先得走好下面这“四部曲”，认真真地去体验恋爱的整个过程。

#### 恋爱第一步：让我们相识，让我感知你的心情

爱的红娘、许愿树、神秘漂流瓶、各种各样的PARTY……不管是相信缘分天定，一见钟情，抑或认为爱情必须藉由时间慢慢培养，每个人都可以在这里找到适合自己心仪的对象。1.3版“恋爱世纪”为你提供了多种方式结识理想的梦幻宝贝。

●梦幻宝贝中心，在“梦幻宝贝中心”登记自己的信息，你就可以搜索到千千万万的梦幻宝贝，找到目标就要大胆邀请哦。

●爱的魔力店：如果已经锁定目标，直接找“爱的魔力店”帮忙，由他们作红娘，把你选购的礼物送给对方，答应不答应就看对方喜不喜欢你的礼物啦。

●“许愿树”下的留言：你可以张贴留言小纸片，如果他（她）和你一样细心，一样含蓄，一定会被你的文字所吸引，这样的结识也是很浪漫的哦！

●爱情漂流瓶：并不知道他（她）的模样，却在海边捡到一只神秘的漂流瓶，瓶里装着的是这位陌生异性的一颗破碎的心。如果你希望别人以这种方式了解你，不妨到海边去放飞自己的心情吧。

●盛大圈围：利用“盛大圈围”的平台优势，你可以在成百万的圈围用户中找到许许多多可爱的异性，可别挑花眼哦！

#### 恋爱第二步：认识了，就喊喊她吧

路漫漫其修远兮，吾将上下而求……

有时候觉得他人很好，有时候觉得他真的好讨厌，有时候既摸不透自己的感受，也猜不出他的态度，暧昧不清。怎么办呢？

1.3版“恋爱世纪”会把你对他的好感和疲劳度清楚地显示出来，还有占卜师为你的爱情指点迷津，水晶球会告诉你，你的真爱究竟是谁。另外，你还可以在“神秘商人”处购买各种小礼物，增加你在他心目中的好感度。

#### 恋爱第三步：姐妹们，别决定约会了

YEAH!和他一起冒险，给他做甜蜜的爱心便当，靠在他的肩上，在电影院里偷偷地看他，偷偷地吻他！让约会来得更浪漫吧！

1.3版“恋爱世纪”推出了四种约会方式——破恋洞、烹调、迷宫大冒险和爱心任务，以后还将增加更多的约会。

●破恋洞：“破恋洞”是个非常神秘的地方，传说中许多恋人携手进去，出来之后就离奇地分手了。你和你的梦幻宝贝能经受住它的考验吗？

●烹调：你可以为身边的他（她）制作出许多特别的“爱心便当”，对方吃下之后可能会产生很多有趣的反应哦！

●迷宫大冒险：充满危机的迷宫中，你和梦幻宝贝被分隔在两头，你们能心有灵犀走到一起吗？这不仅能够证明你们的勇敢，也是在考验你们的智慧。

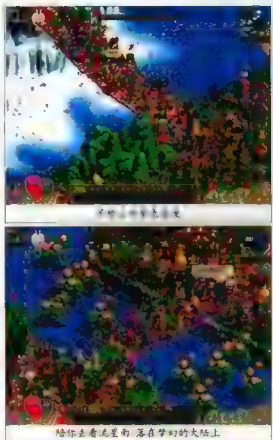
●爱心任务：你希望你的另一半是一位充满爱心的人吗？你希望把自己爱心的一面表现出来吗？爱心任务正是为此而设计的，千万不要错过哦！

#### 恋爱第四步：好想和他体验亲密的感觉

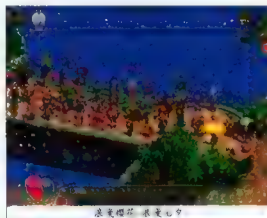
天哪，好害羞好脸红的想法哦！可是怎么办，就是想和他亲密接触。1.3版“恋爱世纪”中，当你们彼此的好感度达到一定程度后，就可以开始新的恋爱体验了。

另外，在梦幻友道的森林里，种下一棵属于你们俩的友谊之树，随着小树的成长，彼此的好感度将不断提升。当两个人的好感度都达到最高值时，你们就可以正式成为恋人了，此时友谊树也将变成爱情树，还会每天结出果实（MP和HP原料）。成为恋人之后，你将拥有绚丽的恋人技能、甜蜜的爱情动作，而且可以装备上只有恋人关系才能穿上的华丽的恋爱爱恋装哦。

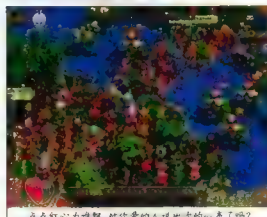
准备好了没？一场浪漫风暴即将掀起，期待爱情降临的男生女生们，准备起航吧，这将是一艘永不沉没的“爱情梦幻号”！



陪你去看流星雨，落在梦幻的地球上



浪漫相约，浪漫七夕



点点红心为情醉，对恋爱的人说出你的心声了吗？





嗨！大家好，我是一条狗。

各位试图眯眼睛、瞪大腿、拍胸脯的朋友们，请停下你们的动作吧，你没有看错，我的确是一条狗。确切地说，我的名字叫“疯狗”。和各位所熟知的狗有所不同的是，我诞生在一款叫《盛大富翁》的游戏里，我是一条由《盛大富翁》的研发人员创造出来的狗。

在介绍我自己之前，我要先介绍一下我的出生地——《盛大富翁》。《盛大富翁》是一款以搬椅子、买土地、建房子为基本模式，玩家之间可以开房间进行对战的网络游戏。这年头讲究绿色环保，而《盛大富翁》就是一款适合全年龄段的绿色休闲网络游戏。轻松幽默的游戏风格，紧张刺激的游戏模式，为玩家们提供了组队竞技的机会。我知道人类最渴望的就是沟通和娱乐，在《盛大富翁》里，大家不必再为找不到合适的对手而发愁喽。

## 居然是条疯狗

据说我的诞生是一个很艰难的过程，很多人用了许多只老鼠作为工具才创造了我。对了，这些老鼠被人类称为“鼠标”，人类有句很有名的歇后语叫“狗拿耗子多管闲事”，估计就是这么来的。其实我是一条十分聪明的狗，在《盛大富翁》研发部门里耳濡目染，也学会了不少电脑知识。我知道我是由工作人员们用绘图软件做出来的一个虚拟形象，我也知道我的使命就是出现在游戏里那些梦想成为大富翁的人类的旁边，趁他们不备的时候咬他们一口，让他们摔些HP。什么？你问我什么叫HP？就是生命值啦！连这你都不懂，用人类最流行的一句话来说：“我要严重地鄙视你！”

当我刚知道自己的使命时，我的心顿时凉了半截，本以为我会是某部耗资千万的卡通片的主角，或者是万众瞩目的奥运会吉祥物，最不济也应该是某个品牌的形象代言人。谁知，我的使命居然是在游戏里咬人，而且为了逃避责任，我还要冒充一条疯狗！

在我还是一堆线条的时候我就明白，人类是我们动物的好朋友，我们也是人类的忠实伙伴。现在却让我反过来攻击人类，实在是情非所

愿，但这却是我作为《盛大富翁》一份子所必须完成的使命。我的朋友小衰神告诉我，我们存在的目的就是要给那些一心想做富翁梦的人类一点经验和教训，这样想想我的心里似乎好受些了。于是，我开始安心地做一条疯狗，随机队在道路的任何每一个角落，对所有不当心踩到我尾巴的人类狠狠咬地上一口。

## 西菜 + 沙拉 + 煎牛排

我有很多兄弟姐妹居住在《盛大富翁》世界的各个角落，居住在“小上海地图”里的疯狗1号总是向我炫耀那里的东方明珠塔和金贸大厦有多么宏伟，“中心岛地图”里的疯狗2号天天叫嚷着由无数个连环岛屿组成的岛国是多么迷人，“美洲风情地图”里的那位天天唠叨着牛仔、印第安人和仙人掌这些异国风光，还有两位居住在壮丽雪景的北国地图和神秘色彩的奇幻

地图里的兄弟也不甘落后地争相吹嘘。但我很喜欢这个叫“热带小岛”的地方，小岛的海风吹得我甚是惬意。听说研发人员还会陆续推出世界各地风情和科幻太空时代的系列地图，不久的将来，大家还可以自己设计地图，这让我一想起来就很兴奋。

尽管我是个不受大家欢迎的角色，但我很喜欢我的工作。《盛大富翁》的研发人员给这个世界中的每个人物设计了十二个部位的着装系统，所有玩家只要通过“修改资料”就可以任意打造自己的形象了。于是我每天都可以看见形形色色的人类从我面前走过，有清纯可爱的美少女，梳着田野兔的发型，手里举着水晶法杖；有特写新人类造型的帅哥，腰间别着《星球大战》里绝地武士们的激光剑；有摩登时尚的小姐，咬着奶嘴开着跑车；也有COSPLAY现在很火的CS游戏中的悍匪，手里挥舞的不是AK却是一根五彩棒棒糖。

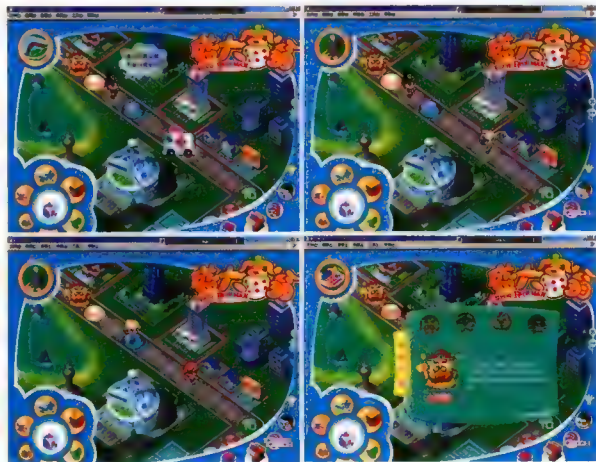
当然，还有更搞笑的造型，比如留着一脸大胡子的肌肉男却穿了身旗袍，摇着香扇，一身学生打扮的斯文美眉带着海盗眼罩，还挥舞着狼牙棒。所以如果你人在《盛大富翁》的世界里看见了人类传说中经典的造型搭配——西装 + 沙滩裤 + 解放鞋，可千万不要惊讶，那已经算是比较正常的服装了。研发部的大哥哥们很早就告诉过我，在《盛大富翁》里只有想不到，没有不可能。

## 狗头军师

所有进入《盛大富翁》的玩家只有一个使命，那就是让自己的对手破产。他们总是想方设法圈更多的地，造更多的房子，收更多的租金，与此同时，还要不择手段地让对手霉运高照，比如扔个手雷、放个飞弹，或者把他们送到我的嘴边咬到住院等等。

为了实现胜出的目的，策略和运气缺一不可，下面我就和大家分享一下我的心得吧。什么？我怎么知道这么多？拜托，你们人类不是有句古语叫“读书万卷出口成章”嘛，我天天看他们打来打去，当然也就略知一二了。

首先，你要选择适合自己的游戏模式。《盛





大富翁》采用了即时制和回合制两种模式。即时制模式下所有玩家可以同时进行游戏操作而不必等待其他玩家操作结束，这种模式的游戏时间短，不受其他玩家的速度影响，想怎么PK对方都没有问题，但是你需要在较短的时间内做出明确的指令，例如使用哪种卡片、建造什么样的建筑物、如何攻击对手……都要一气呵成，这可是需要很强的技术性的哦。

回合制模式是由每个玩家轮流进行操作，一个玩家结束后才由下一个玩家开始操作。回合制模式下的游戏更讲究策略，游戏节奏

较慢，玩家可以有充足的思考时间，并能观察对手的动作，然后再采取行动，让自己在全局中处于控制地位。而且，回合制模式还支持一台电脑四个人同时游戏，以后再有类似谁叠被子、谁刷碗的家庭纠纷，来一盘《盛大富翁》就可以解决问题，岂不美哉？

其次，要善于利用手中的卡片。《盛大富翁》里可以用点数券购买各类卡片，点数券可以在游戏地图中随机获得。每张卡片都有独特的功能，适合不同的作战方案。喜欢防守战役的玩家可以多使用些购地卡强制购买土地，然后用工人卡加盖房屋，再用改建卡使房屋变成连锁店，最后多设些路障等着坐地收钱就可以啦。喜欢血腥PK的玩家可以使用各种地雷卡、定时炸弹卡、手雷卡、飞弹卡，把整个地图搞得鸡飞狗跳。运气好的话说不定还能弄个核弹卡发射一下呢。喜欢搞笑的玩家可以使用些梦游卡、忽悠卡、乌龟卡，让对手中招。记住，恢复HP的包子卡可是必不可少的，身体是革命的本钱嘛。顺便说一下，我最怕的就是清除路障卡，玩家一使用，我就只好和那些炸弹路障一起被扫进垃圾筒了。

另外，在自己购买的土地上建造何种房屋，也是制胜的关键所在。一般购买的土地可以分为住宅用地和商业用地，住宅用地上可以建造普通的连锁店，向过往的玩家收取高额租金；商业用地上可以建造旅馆、游乐场、体育场、游乐场和研究所等各种功能建筑。

旅馆：对手走入会强制休息1—5回合，并支付住宿费用，自己走入则HP全满。

旅游公司：对手走入会被强制旅游，旅游结束后会被随机传送到地图任一点，自己进入可免费传送。

体育场：对手进入会强制付费运动，HP减少，自己进入则HP增加。

游乐场：自己走入花钱维修，对手走入获得点券。游乐场的建造升级是免费的。

研究所：自己走入可研究一种卡片道具。

最有趣的是，游戏里还会随机发生一些突发事件，例如走路撞到电线杆，走路捡到中奖彩票，虐待动物被官府抓到罚款，天然星附身向所有人收取卡片一张……后果如何就看各位的运气啦。

## 购房购房

最后，我要向大家隆重介绍一下我在《盛大富翁》里认识的一些朋友。他们中间既有可以随机获得金钱、走到对手房屋所付租金减半的小财神，也有随机损失金钱、走到对方房屋所付租金加倍的小穷神，既有可以随机获得卡片、一半机会可以免费加盖房屋的小福神，也有随机丢失卡片、一半机会无法进行商业活动的小衰神，还有自动加盖房屋的小天使和自动拆除一层房屋的小恶魔等等。

看着他们平时都是成双成对地出现，就我一个人，哦不，是一条孤零零的，好寂寞啊。不过研发人员对我说，8月8号《盛大富翁》已经开通了内测帐号的申请啦。有了更多的玩家朋友们来帮我们一起测试，我相信一定会有许多更另类的造型、更精彩策略让我大开眼界，我也不再寂寞喽。

终于有机会把我的心里话说出来啦，感谢CCTV、MTV、ChannelV，感谢《盛大富翁》的研发人员们创造了我。最要感谢的，是热爱《盛大富翁》的广大玩家们，是你们让我拥有了鲜活的生命。啊呀，又有玩家进来了，我要开工啦，我们《盛大富翁》里再见。■



# 外星人大入侵!

## 新版本袭击冒险岛



为了你的家人和爱人,赶快拿起武器保卫冒险岛!  
地球防御本部已经成立,探索新地图,战胜新怪物,  
完成新任务吧!



泡泡堂一切由你做主

关注9月新版本



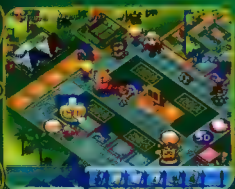
# 一起引领时尚先锋

《泡泡堂》成为文化部首批适合未成年人网游产品

- 道具搭配任你做主
- 年龄大小任你做主
- 结交朋友任你做主
- 单号双号任你做主
- 技术打法任你做主



2005年夏季全新休闲网游  
9月火热上阵  
rich.sdo.com





# 用不一样的方式 玩游戏

9月正式对外测试



- 新闻出版署认证“优秀民族网游”
- 文化部推荐“适合未成年人网游”
- 网易游戏频道“游戏金殿堂”银奖
- 联合国“世界优秀互联网评选” 电子竞技类亚太区冠军、全球亚军

# 钟爱一世完美一生



文/水边人

不知从何时起，“美女”从一个单纯只是形容个人容貌的词演变成了一种经济——“美女经济”。美女在哪儿都是人气和眼球的焦点，而互联网更是提供了一个很好的交流平台。照片啊、文字啊、自我标榜啊，无论是真是假，只要您觉得自己审美没问题，保证可以在各种搜索引擎的协助下找到你喜欢的。但是网络毕竟是虚拟的，我们只是普通人，那些网络上的沉鱼落雁都只是浮云罢了。但是也不得不承认，美丽还是大有市场的，至少没人会拒绝网络游戏中的艳遇。想成为艳遇的主角么？没有漂亮的容貌可不行哦！当然，在脸上动刀子是比较恐怖的，所以我们完全不需要那么做，我们只要来玩《完美世界》，一切皆可以兑现。

## 天赐真身——网络整容新概念

在以往的网络游戏中，我们很难发现自己与其他人的区别，尽管3D游

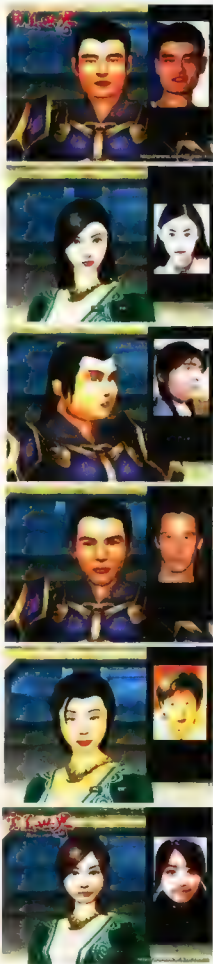
戏纸娃娃系统可以改善我们的衣着装束，但是脸谱却都是统一的，一款游戏最多只提供5、6种人物脸谱或原始形态，虽然职业和性别上有区分，但是在细节上却没有丝毫差别，同一级别、同一装备的角色从外表上看完全一样！如此没有个性的设置，也很难满足我们那种与众不同的虚荣心。

而在《完美世界》里，我们似乎看到了希望。游戏中，你不仅可以更换发型、发色、脸型、眼睛、眉毛、肤色，还能自己调整高矮胖瘦，甚至胸围……所有的细节和大轮廓自己都可以塑造。你再也不用一进游戏就看见千万个自己，甚至发生不认识自己的笑话。你的一颦一笑，举手投足都和别人完全不一样。你羡慕张柏芝的美貌，张曼玉的气质吗？不用羡慕，从现在起，在这个游戏里你就可以成为张柏芝、张曼玉。或是英俊潇洒、风流倜傥，或是婀娜多姿、庄重典雅，都由你来决定。

如果这些你都不喜欢，你就喜欢细腻、大嘴。那也没关系，你还是完全可以按照自己的审美来进行脸谱设计的。这年头，美已经不是唯一的标准了。

《完美世界》在提供了这样一个丰富的自定义形象系统的同时，也给玩家提供了一个丰富的想象空间，网络游戏不应该只是升级打怪这样简单，它应该具备更多的趣味性。《完美世界》形象自定义系统，让玩家充分领略到了创造的乐趣，不仅仅可以模仿每个明星、伟人；还可以考察在自己的审美观点驱动下进行创作。是的，她不仅仅是让玩家玩游戏，她还可以让你来创作。

无论游戏中你设计出来的角色是否“完美”，但是这个自定义系统是绝对完美的。她超越了世界上的任何一款游戏，为网游研发者们带来了世界级的“震落波”，庞大而又精确的数



据支持,让你可以调整到身体的每一个细节,具有无可比拟的仿真感。

《完美世界》这个庞大而复杂的形象自定义系统,除了带给我们一个更加有趣和多变的游戏外,更多的,使我想到了这一切为什么只有《完美世界》做到了。为什么其他的游戏没有?怎样才能做到这一点呢?游戏本身的品质当然要放在首位。没有了这个品质,再多的成分也只能是海市蜃楼。而《完美世界》在秉承了传统网络游戏的同时,开发出了这一系列的特色系统。在强大的技术支撑下,《完美世界》抓住了现代人猎奇的心理和独特猎奇一帜的特点。在游戏的角色定义上就牢牢地抓住了玩家的好奇心。虽然这是视觉上的改变,对于游戏本身的内容不会有任何影响,但是这种能够吸引玩家目光的设定,从本质意义上来说就是一种成功。想想看吧,从人群中找不到人到一目了然的形象,是种多么大的飞跃!而这种飞跃也代表着你从此以后在网络游戏里也可以与众不同,这也是一个不错的开端。

## 天涯海角——无处不在的真实环境

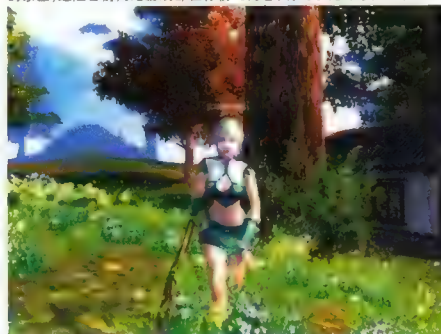
随着完美世界、无缝衔接的概念渐渐深入人心,3D游戏场景逐渐摒弃了地图读取过程,力图从技术上实现世界一体化。大世界不再以无数个小地图服务器连接构成,而是将所有地图场景采用实时运算手法自动绘制成完整的一块,这与现实世界的无边无际非常相近,使游戏更接近现实。《完美世界》的游戏引擎虽然是国人自己开发的,但其技术实力上则接近国际水准,游戏中的世界地图宏大场景众多,但每个地域间的过渡都非常流畅,不需要经过任何“Loading”时间,就可以畅游整个世界,到达整个大陆的任何地方,乃至世界边缘。

海洋河流、巍峨高山、朗朗晴空、雪绕大地、沙漠绿洲,逼真度让人赞叹,而不同地域风貌的衔接也格外自然协调,完全没有停滞,给玩家身临其境的感觉。试想,若是在广阔地图中追杀一个仇人快要得手时,突然眼前一黑,地图转换,目标已经逃得无影无踪,此时你一定会感觉很恼火。而现在,无缝连接的超大空间,让你畅游所欲追逃敌人到死都可以。而更令人向往的,是那可以自由飞翔的蓝天,以及各种借以翱翔的翅膀或道具,若你亲自在太空中驰骋时,你一定可以体会到那种难以用笔来形容的兴奋感。在高空俯瞰茫茫大地,一切尽收眼底,相信心境也会顿时豁然开朗。

当然,任何事物都有利有弊,无缝地图的概念也有其缺陷,由于游戏是以整块地图数据进行加载,所以如果玩家电脑配置不够高的话,在进入游戏时,读取数据的时间将会相当漫长,这一点无法避免,所以大家要有心理准备哦。

## 鬼斧神工——建造虚拟家园

一个虚拟的世界,如果连个家都没有,就少了一半的魅力。建设虚拟的家园,这是目前网络游戏都在标榜的内容,有的以内部家具的自由可



放及自主设计为卖点,有的则以独立空间架构的可摧毁或重建的土地吸引玩家,可以说这也是游戏内容的极大延伸。但是谁能真正理解生活的意义呢,特别是在家庭建设上,究竟怎样才算是一个家?

第一次看到《完美世界》,多种创新特色都让我眼前一亮,特别是家园建设系统,冲击着我自建概念的最初理解——究竟家园的概念有多大?是一所房子或一个院落,还是一块田地或一座城市,甚至是一片土地或完整的国家?如果你仅仅只想要个安身之所的话,无论游戏给你再大的空间,你也无法将她们完全完整和到自己对“家”的理解中去。而若是一个公会的朋友在一起,他们渴望拥有的就不仅仅是一方田地了。在《完美世界》中的家园系统,为所有玩家着想,它将提供的是一个服务器的空间,让你想造什么就造什么。不止外观极具魅力,而且在建设过程中也能享受到极大的乐趣。玩家可以根据自己的喜好建设地形,种植植被,布置山川河流,并搭建房屋,布置家具,作为自己的私人家园。草原、山川、河流、湖泊,一切皆由自己定。庭院、楼阁、家具、房屋,一切由自己做主。

真实三维的世界,三维的家园,无处不透露着华丽、辉煌、威严、精巧的外貌。如果说在现实里,早就想买一所大房子了,可惜收入有限。那不如来这里订一回回家别墅的瘾,也算是为将来现实的房子做一个先期策划了(笑)。

《完美世界》建设家园要先从建造地形开始。如果自己的经济不高,不如找些朋友,一起建造四合院,或者是一条小镇。大家平时一起去野外游玩,钓鱼、打猎、放风筝。彼此在游戏中成为邻居,相互照应,在情感交流上得到了很大的空间。“待四海兄弟,拥美酒佳人,笑谈天下事,煮酒论英雄。”

如果玩家雄心壮志,准备在游戏中做出一番成就。那这条路就应该先从“公会”走起,为了安置成员,可要投入大量资金来建造一座威严的总部。长城、圆明园、苏州园林、艾菲尔铁塔、巴黎卢浮宫、悉尼歌剧院……这些都皆有可能。再买下一片地,改造成树林,河流,花园(一般富豪都这么做),自己的土地,多么完美的理想啊!

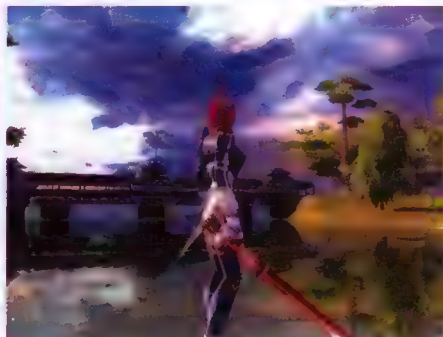
除了这些,如果你想追求清幽的环境,到深山老林去建个小木屋居住,那也不会有人反对。这样细致、庞杂的系统,远远打破了网络游戏的区域概念,作为游戏风景中的一部分,《完美世界》中的家园也将成为营造世界环境的主要元素,世界的改变,由玩家来完成。

## 翱翔九天——挑战远古神话

《完美世界》的真3D飞行系统一直是官方大力宣传的一大亮点。“飞行”在游戏里并不是一项贵族运动,只需要等级到达20级,并拥有飞行道具,每个人都可以飞上天。“飞行”作为全民运动,也会迅速地普及开来,在封测服务器里,到处可见御剑飞行的玩家高高去,玩得好不尽兴。

能够自在飞行,可见即可飞,完全没有空间的障碍,这已经非常难得了,再加上游戏特有的无缝连接大地图,更令飞行的快感达到了新的境





界。它为所有热爱飞行的玩家提供了一个几乎真实的三维空间，你可以毫无停顿地从世界的这一头飞到另一头，绝对不会因为要读取地图而有所中断，这是何等的惬意！朝发夕至，一日千里，飞行的魅力在这里体现无遗。

惊喜仍然不断，《完美世界》告诉我们，飞行如果仅仅是飞行，这还不足以傲视群雄。在飞行的同时，玩家仍然可以进行攻击，不仅可以攻击空中的小蜜蜂，更可以攻击地上的天牛，这使得战斗不再局限于地面这个狭小的平台。聪明的玩家应该已经想像到这种立体作战方式会对以后的工会大战产生多大的影响！不仅仅只是地面的争夺了，连天空也会成为惨烈的战场，无数玩家御剑飞行，或是脚踏风火轮，上演一场史无前例的陆空联合大作战。这样的场面，只是想想都已经激动万分了，更何况以后会亲身参与其中。

《完美世界》的飞行系统号称是真3D，有真必有假，目前所见之网游中，能够让人物角色自由飞行的，几乎没有。《魔兽世界》的空中交通工具如狮鹫等生物虽然可以高低起伏的飞行，但是飞行路线却是预先设定好的，一成不变，玩家无法控制；《飞飞》的飞行系统算是相当完善，但在《飞飞》中，“高空”和“地面”几乎是两个隔绝的世界，在空中只能攻击空中的怪物，无法攻击地面的怪物，二者无法和谐地统一起来。而《完美世界》做到了，除了自由飞行之外，还使空战和陆战有了实际的意义。飞行系统将不再是一个割裂的系统，不再是摆设，不再是噱头，而是在实实在在地将对游戏的玩法产生颠覆性的影响！我只能说，《完美世界》的飞行系统，给所有玩家带来了前所未有的刺激经验，令人着迷，确实是大手笔！

在《完美世界》中展翼飞翔，其乐无穷，改变了以往3D游戏的平面体验感受，面向真正的3D，如果说进步，那还不如说是创新。当真正的3D国产网游测试时，玩家们会不会像“一窝蜂”一样，冲进游戏，翱翔于天际中，体验飞翔，也许是体验“完美”的游戏，实现“完美”的梦想，一起飞吧。

## 天衣无缝——游戏时装新概念

人类自从诞生以来，从未放弃对自身美丽的追求，容貌天注定，使得衣服最终成为人类生活里不可缺少的因素，展示个性塑造美丽仿佛已经是服饰最重要的功能，当下的网络游戏有的也把时装当作了游戏亮点。

《完美世界》里的时装一套分上衣、裤子（裙子）、手套、鞋四个部分，如何搭配出美轮美奂的效果，就看眼光独到的你了！除了自己的喜好，还可以依游戏里的情景搭配时装：朋友结婚时，你可以西装革履或是礼服长裙，穿梭在来往人群中，分享朋友的快乐与幸福；新春佳节时，你可以换一身唐装，漫步在古香古色的长街中，体会浓浓的乡情和喜悦；杀性之余，一身运动装和心爱的恋人相依偎，感受片刻的温馨与浪漫……一切似乎都

是你真实的生活，也许这就是游戏与生活的最好互动。

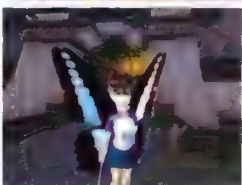
在《完美世界》中，时装系统更具人性化，时装和护甲可以在两个窗口分别装备，同时穿着，也可以随时切换显示护甲或者显示时装。《完美世界》的时装系统具有许多优点，具体表现在以下几个方面。

**多样性：**游戏时装系统的开发在很久之前就展开，之前国内的游戏环境主要由奇幻和武侠类为主，武侠游戏内的换装系统，多为民族文化或传统习俗的体现，例如《墨香》中的红袍等等。由于不拘泥于传统文化的约束，这类游戏在换装系统的开发上少了许多禁忌，我记得之前有个叫《神曲》的游戏，即是以其时装系统为卖点，在初期的宣传海报上就有相当诱惑的现代时装，再加上漂亮的3D女角色，相信很多玩家都难以抗拒。

但是发展到这个地方，许多厂商却由于各种原因止步了，或是游戏研发上的瓶颈，或是后续投资上的周转不灵，甚至市场推广上的偏差，都导致目前的游戏时装系统犹如鸡肋，食之无味，弃之可惜。以目前情况来看，大多数有换装系统的3D游戏，总是有这样那样的不完善。或是换装后无法同时兼顾装备属性（几乎没有明显属性加成的时装，完全不能达到正常盔甲的装备效果），或是单一的服装设计让玩家很快丧失兴趣。许多人也做出了改革，却始终不能扭转变装系统就是单纯改变视觉效果这一残酷现实。

从根本上，时装系统在游戏中的尴尬成了一种根深蒂固的观念，因为从头到尾，玩家们也只把它当做一项特殊道具，这样的时装系统，徒有“时装”这个虚名，并无实质上的内容。（正如游戏中的其他Item mall一样，仅能满足玩家的炫耀心理而已……）

**时尚性：**前文所提到不伦不类的时装系统，其牵强附会的服装含义使其沦为特殊道具的一种。其中很大部分因素在于，各个游戏缺乏系统而有变化的换装体系，真正的时装系统绝对不是几个贴图就完事的。反观大多数也有换装系统的游戏，其服装多为简单的套装，往角色身上一套了事。而《完美世界》中，服装存在更多的可能性。小礼裙的清纯婉媚，休闲衣的新潮随意。鲜嫩青绿或高贵浅紫互相辉映，明丽纯白或跳跃粉黄精心搭配，谁不会更喜欢这样鲜活又与众不同的时装系统呢？据小道消息称，《完美世界》官方将会随游戏不断更新开放更多新鲜内容，还会逐步公布更多精彩的时装，相信到时候要看到大街上散步的红男绿女更会和现实相差无几的哦！



**生产性：**时装系统，可能有的朋友会想，时装穿起来也不过如此，可是千万别忽略了《完美世界》中独特的生产性时装系统哦。虽然这个系统在这次压力测试中没有开放，可是若是心上人穿着自己亲手制作的时装和你牵手漫步，想必是更浪漫更有成就感吧！至于生产性时装系统的内容现在还不甚明朗，大家可以拭目以待。

**互动性：**网络游戏是一种更深层的互动，这一点丝毫不会。游戏中各种不同的场景会产生各种不同的结果，就象单机版游戏中若触发不同诱因就会引起不同故事结局一样。现在的网络游戏玩家们，相当一部分更在意自己在游戏中与其他玩家的交流。他们在游戏中举行婚礼，游戏里的朋友都会兴高采烈前



去指定地点捧场；他们在游戏中组织帮会活动，所有兄弟会穿上相应的服装；而逢年过节遇上游戏官方举行活动，玩家们更会换上节日盛装（例如春节穿唐装这样），一起 Happy。

这对于网络虚拟生存来讲，是极具代表性的，这意味着玩家们网络虚拟世界中，同样也希望获得在现实世界里一样的享乐，甚至某种程度上比现实更好。而这门类繁多的需求想要最高程度的达成，就必定需要一个完善的换装系统，才能帮助玩家高自由度的享受网络生存。《完美世界》做到了这一点，你甚至可以结合游戏全面的表情动作系统，穿着小礼裙翩翩起舞！

**影响性：**任何在意识上的突破都会掀起某一领域的重大变革，网络游戏亦如此。正如《石器时代》引发回合制网游热，《欢乐潜水艇》带来休闲对战游戏风一样，作为国产游戏的《完美世界》，其自身的完美设计理念已经让广大玩家及业内人士惊艳了。自公测公布的四大创新特色后，本次压力测试开辟的时装系统，更掀起换装革新热潮。当然，更具有标志性的一点是，国产 3D 网络游戏终于迈出了历史性的一步，《完美世界》作为完美时空人充满智慧和勇气的作品，正等待着向玩家们交出一份满意的答卷。

## 动感视觉——超越大片的游戏视听

6月28日封测进入尾声，官方再次对游戏进行了更新，正式推出其独特的游戏显示模式——16:9 宽屏游戏模式。16:9 这个概念，多见于电影方面，是一种宽屏视觉效果，而在游戏中从未见一，即便是个别带有 16:9 画面显示的网络游戏，也不过是将交流信息放入画面上下方的黑色区域中，实际上是按 4:3 画面遮盖为 16:9 画面模式的过渡模式，称不上是真正的宽屏效果。没想到在今天，《完美世界》却给我们玩家带来了这个惊喜。

我立即更新游戏版本，进入游戏，把画面调节成 16:9 的宽屏模式，眼前的一切让我颇为激动。在高度上的视角保持不变的情况下，水平视角的角度被扩大，视野更加宽阔了，在有限的屏幕范围内看到了比以前更多的影像。那种强烈的视觉冲击，让我不禁感觉到我就是处在游戏里面的世界，有极强的代入感。



16:9 的模式之所以广泛应用于电影行业，是因为此模式符合人眼的视野比例和双聚焦视线配合，使观众在注视屏幕的时候感到更加舒服。这对于经常长时间奋战在电脑前的玩家来说，无疑是一个极大的福音。而我又试着在宽屏模式下，采取第一人称视角来进行游戏，嘿！完美无瑕！简直和坐在电影院里看国外大片一样的震撼感受，十分开闸惬意。作为国产 3D 大作，《完美世界》的画面水平无疑走到了时代的前列。

除了画面的精细之外，我觉得更值得称道的是游戏里各种景物的设定也是非常的大气。人类种族新手村“剑仙城”的山脚下，剑仙湖一片波光粼粼，海龟游弋；山的另一边，只见远处水天一色，依稀看见巨大风车的轮廓；竖立在剑仙城山边的大石碑，上书“剑仙城”三个大字，银钩铁划，气势不凡；城外的吊桥悬空而建，鬼神神工，脚下深不见底，白云缭绕，荡涤心胸。

野外风景如此亮丽，没想到进入城中，更是别有洞天。那把标志性的巨大石剑，巍峨耸立，直插云霄，令人有膜拜顶礼的冲动；而城北的瀑布，更是犹如银练一般，从高山上一泄而下，水声震天，李白诗中所言“疑是银河落九天”，大概就是指的眼前这种景观吧。

总之，一切一切，都让我觉得大气磅礴。没有小家碧玉的秀气娇羞，只有巾帼英雄的英姿飒爽，感觉很棒！

除了以上介绍的之外，《完美世界》的任务系统也非常丰富，光是新手阶段的任务就有数十个，伴随你走过新手时期的每一个脚印。如果某个 NPC 处有任务可接，他头上会显示一面金色盾牌标志，一目了然，绝对不用担心错过某个任务；在接了任务之后，金色盾牌变为银色，表示该任务正在执行中；达到任务要求的条件之后，该 NPC 头上又会出现一面金色旗帜，这时候就可以去领取赏钱了。

在 NPC 处领取任务的设置也很方便，普通的对话和关于任务的对话是分开的，也就是说任务并不会强制触发，完全可以依照玩家的意愿进行，不会出现只是想买卖物品却弹出任务达到的状况，接到任务后，全部可以在任务窗口里查看，关于任务的描述、需要达成的条件、现阶段完成的百分比，都能一清二楚的看到，如果因为某些原因，也可以随时取消任务，之后仍然可以在 NPC 处重新接回任务。

言长纸短，篇幅所限，在这里并不能将《完美世界》的方方面面都作一个详细的介绍，但是小处可见大，观微可知著，《完美世界》是否是大真正的大作，还需要更多的时间和玩家来证明，但是作为一款大作应该有的气度，大形象、大画面、大任务、大飞行，都让人看到了游戏的光明未来。还有什么“大”的？就留待各位玩家亲自到游戏中去细细挖掘，细细品味了。■



# 阿猫阿狗2

## TUN TOWN

### 完整剧情攻略 全部支线剧情大公开!

文/枫红·刀流

曾经给我们带来快乐的《阿猫阿狗》是一款令人放松身心、充满趣味和环保意识的角色扮演游戏。二代基本延续了前作的风格，人物角色没有太大的改变，只是真梦换成了夏日黑猫三位少女组合（玛姬的塑造稍丰满，其他两位女孩则平淡许多），大米换作大麦，皮肤换成了文化，只是任的出出现让人感到突兀，插在现实和游戏之间有些不伦不类。综观二代的木桶镇，它更加都市化，人们也追求个性和张扬，具有多面复杂性，不再像一代那样的单纯质朴，这可能就是一味发展经济必须付出的代价吧！

游戏的对白让人感到些许的沉闷，星罗式的无厘头和冷笑话，偶一为之尚可，通篇一律无疑是贫嘴了，游戏里的对白真的令人感到恐惧，冗长拖沓是一硬伤。就笔者的感受而言，二代的素质难以超越七年前的一代，但它仍是一缕轻风，吹过令人烦躁的炎炎夏季，给人带来一丝凉意，尽管它已不是七年前的那缕轻风。

## 第一日：鬼屋的危机

不久前，皮果等人实施心灵污染打碎了木桶镇的宁静，以乐乐、阿康和阿吉组成的木桶小队阻止了来自大都市企业的阴谋，解决了镇上水火不容的猫狗争斗，小镇又恢复到往常的平静。不过新任镇长最近频繁与诸多大企业洽谈，希望借助投资来开发小镇西区，要将小镇改造为观光景区。在真梦和大米离开后，阿吉仍孜孜不倦地从事科学研究，热血的阿康仍在每天期待着新的恋情，而乐乐则一直守护着约翰叔留下鬼屋，这里是木桶小队的根据地。

在早晨的时候，镇上的邮差恩夫送来母亲的亲笔信，说要找叔叔的鬼屋去

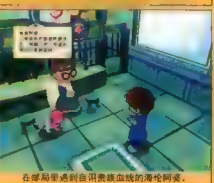
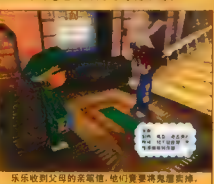
掉，委托的律师即将赶到这里，乐乐看完信大吃一惊，心想无论如何也要将鬼屋保下来，拿定主意后，他决定联络伙伴们一起筹钱将鬼屋买下。上楼梯到主卧室的桌上拿到PDA，那边的阿吉并不了解乐乐的焦虑，兴冲冲地说有天下的喜讯要与乐乐分享，两人约好在邮局碰面。

来到邮局不见阿吉的身影，却看到杂货店的海伦阿姨在办理邮寄业务，原来她要寄身边的宠物公主寄往市里，乐乐了解到公主的心声，便劝说阿姨将公主留在身边。走到邮局门口碰到姗姗来迟的阿吉，原来他研究“上帝之眼”（一种可窥探人心的超能力）发现了病毒抗体，从而得到了超级医学奖，乐乐得知这一喜讯，暗想如将发明专利卖给药厂可得丰厚的资金，如此鬼屋便有救了，进入邮局得知阿吉的证书被人冒领了，从监控录像里看到伪造证书的人竟是阿吉的哥斯史本！

离开邮局触发战斗，在街上遇到花式轮胎党成员，将这些自大而无脑的家伙打败吧。此战后在街上还会遇到很多的党徒。战斗可提升队员的等级，并能得到创意点数和各种道具，创意点数在研发菜单中分配到冷、热、金属等科目中，从而利用各类材料制作多样的武器道具和投掷道具等。

### ■ 支线任务 01：地址不详的您

在邮局见到愁眉苦脸的恩夫尔，得知他手上有几封投遞无门的信件，地址和收信人都没有写清楚，热心的乐乐答应替他送信。由不是约翰的路往左走到兵路，在第三间屋里将信件人交给老约恩，得到止血带x20，到平安一路的无字书店，将信件B交给布克曼，得到报纸x35，到音乐路唱片行将信件C



交给老板加辛,得到钢丝\*30,将三时信送完回邮局找贾费尔,得到回战球。

大兵路的桥正在维修,由钓鱼往东到作人纪念碑,往南走过这座桥。在桥头看到可怜的流浪猫珍珠和酷哥在卖艺。猫人对它们的表演颇为不屑。等人离开后,乐乐向两只猫打听消息,得知最近镇上的人都热衷于养狗,猫儿们的处境觉得很惨。乐乐于是打算收留这些失宠的猫儿到鬼屋居住。

在泡澡街找到阿吉的家,在两人质问下史本赛终于承认冒领了阿吉的证书,并说一切都出自对弟弟成功的嫉妒。阿吉拿回证书后,乐乐得知他已经放弃了专利申请,看来买宠屋的钱得另想办法了。在史本赛的提示下,乐乐决定参加明星狗大赛来赢取奖金。只是史本赛对大赛的环节语焉不详,乐乐只好到镇上去收集情报。在街道上遇到猫儿们在讨论,得知彩虹食品企业将在本镇广场举办一场免费的吃狗比赛,镇上有名的犬胃王阿康和横肉婆都是此次比赛的选手。往老爷路找到进行地獄特训的阿康,从他口中得到有关明星狗大赛的一些信息,原来这就是镇民们都热衷于养狗的原因。

来到本镇广场看阿康参加吃狗比赛,结果横肉婆力敌三军,连阿康也不是她的对手。将昏倒的阿康送回家后,乐乐和阿吉道别,一个人走在回鬼屋的路上。

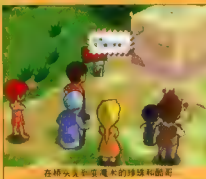


阿吉赶到邮局,得知假证书已被人冒领了。

### ■ 交任务 02: 水桶小认真的很大爱心帮会

在约翰路的告示牌上遇到黑伯,这只有点白痴的乌鸦正在构思水桶小队的宣传传单,与它对话后调查告示牌,这时黑伯会解释说这是水桶小队的委托黑

板,乐乐觉得它有点好笑,为了不使它失望,便假称其作他在黑板上留言。黑伯见了却信以为真,此事件之后,每天都可找黑伯接受一些支线任务。



在黑伯和黑伯,黑伯的烦恼和烦恼



史本赛向乐乐说出心中的不满和苦闷

### ■ 交任务 03: 单恋的姜少女 (黑伯)

漫画家小姜爱上了汉堡店的老板瑞格,她请乐乐帮忙传达她的心意。来到梦之路汉堡店找到总是借酒浇愁,对人生失望的瑞格,劝他摆脱过去阴影,勇敢地接受小姜的爱情,得到涂鸭喷漆\*30。此事件后任务不会消失,直到第七日还会有后续事件,等再次来到汉堡店,看到小姜正坐在瑞格的店里。可惜的是小姜这时又爱上了闪腰侠,瑞格又回到从前悲观的情绪之中。

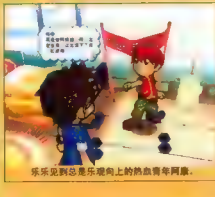
回到鬼屋,碰到母亲委托的律师,乐乐从心里讨厌这个傲慢无礼的家伙。律师不理会乐乐的劝阻,闯入鬼屋。乐乐便回到老爷路找阿康,得知阿康已离开去广场找横肉婆较量。在本镇广场看到PSN企业在搞狗语翻译器的促销,其间有人气偶像组合夏日黑熊献唱,看得台下阿康如醉如痴,完全不理睬乐乐的话语。往舞台的左上边走,会碰到咬电线线的猫儿虎王和可爱,两个家伙见到乐乐便溜之乎也。结果乐乐被爱猫的主持人艾伦训话一通。回到舞台前看表演,乐乐这时上场主持节目,乐乐心里决意要赢得这场比赛,给这个主持人一点颜色看看。

离开广场来到这条路,看到猫家爷爷在和狗儿雪球用翻译器交流,错误百出的翻译师使宠物和主人之间产生误会,乐乐上前帮助他们重归于好。来到早安二路找到铁匠,他正忙于改造水桶镇的事,对乐乐寻找流浪狗的事并不关心。往前到早安一路遇到梅伦阿婆的猫儿小志和陶儿老力和阿呆发生争执,乐乐将小志从危难中救下来,然后前往蛋糕北路找到剑子猫和猫老大谈判,得知它们曾被一只外地来的流浪狗打败,于是和它们一起前往鬼屋寻路讨。

找到流浪狗大家,这家伙简直就是当年大发的翻版,性格和扮相均加出一轱。在猫狗知识问答中胜出,大发赠给乐乐一尊大黄金身,小志赶紧走开了剑子和剑子猫,乐乐和大发才得以离开。

### ■ 交任务 04: 警察局山猫的委托 (黑伯)

镇上的治安每况愈下,山猫请水桶小队寻找三只小狗加入夜间巡逻队。此任



乐乐和剑子猫是鬼屋上的热血狗帮同僚。

带着大发返回广场,看到阿康已和夏日黑熊组合的玛姬、露莉和朱蒂熟识,并把她们介绍给乐乐。向台下的员工买到一只翻译器,在台上报名的时候受到艾伦的刁难,指猫为马脚黑黑白,声称大发是一只猫。无奈的乐乐到台下找员工帮忙,那家伙不敢得罪艾伦也无力为。回去找阿康商量,他正和美女们聊得不亦乐乎,乐乐只好去找阿康想办法。

来到泡澡街遇到彩虹食品企业的推销员莱那,他的强硬推销手段让乐乐恼火,乐乐于是和大发一起将之打跑。找到阿吉后,他轻而易举地将翻译器修好,然后沿着狗群的路返回鬼屋,大发披上床单扮作幽灵将里面的律师赶跑。尽管参赛无望,一心想当明星的大发还是苦苦哀求乐乐报名,乐乐于是趁夜色去求镇长帮忙报名参赛。

### ■ 交任务 05: 猫狗食量对决

此任务只能在夜间触发,在老爷路看到阿康和横肉婆僵持不下,两人的约再来一场比赛,这回改作猫狗的食量对决。第二日金在相同地点触发后续事件,得知横肉婆的无花果失踪后,乐乐前往音乐路的唱片店找到它,得知只有音乐才能缓解它内心的压力。回到老爷路将无花果的想法告诉横肉婆,阿康和横肉婆的决斗就此取消,得到火腿\*35。

每天晚上的时候到金砂路会遇到神秘商人,在那里可买到不错的合成道具。在镇政府找到镇长,得知镇长正在和彩虹食品企业磋商改造水桶镇的事,乐乐对此觉得颇有不妥。镇长听到乐乐的请求后,答应第二天为它们说情取得参赛资格。

## 第二日: 病毒袭来

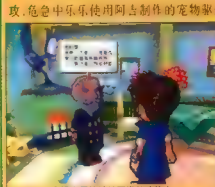


天亮后空中飘起漫漫雪花,乐乐和大发斗嘴后打算前往钓鱼街的邮局寄信。走到这是桥的时候,遇到人群朝广场方向而去,原来是来彩虹食品企业的促销活动马上就要开始了,好凑热闹的大发央求乐乐前去广场看雪,乐乐拗不过它只好答应。

### ■ 交任务 06: 恶鬼的求助 (黑伯)

一名备受心灵煎熬的卧底请求水桶小队帮忙(无问号?),乐乐来到鬼屋路找到狗儿科赛,得知它受猫族之恩,一直在狗群中做卧底,为此心里一直饱受折磨。乐乐对它劝解一番,让它对明天充满信心,能消除两族之间的争斗来尝不是好事。科赛离去后,从地上拿到流氓拳套。

言出不逊的大发到处挑惹事端,在前往广场的路上遇到剑子猫和豪猪等的围攻,危急中乐乐使用阿吉制作的宠物躲避术脱身,和大发一起赶到广场在广场找



在镇上寻找地址不详的收件人。

俱乐部协会黑熊在广场前办职。







用道具的高性能进入隐藏的电脑工作室

在电脑室找到隐藏的电脑工作室

在电脑上, 乐乐将艾伦飞上天

一行人继续寻找回来电脑

人风演唱的《仙剑奇侠传》。搜索工作室能找到很多的合成材料, 与每个人对话后可学会招术“软星召唤”, 与御前带两把刀每谈话 30 次可随机获得一件礼物。

走到商家城外找到泥巴, 回到新安当门口用收集的泥巴塑成大家型像, 进入新安当将塑像送给爷爷, 爷爷如获至宝, 告知 PSN 基地就在仙岛的西南。来到海上基地大家与阿康发生争执, 争吵声惊动了岛上的机械警卫, 两人一

角被关押到地牢, 就在乐乐和阿康商量时, 大家由通风道偷偷离开。在走廊上遇到夏日眼罩的玛姬, 在她的帮助下顺利救出地牢里的乐乐和阿康, 阿康被大家的友谊所感动, 暂时不再与它争辩了。由玛姬口中证实了之前的推测, 中毒事件果然是 PSN 工厂的污染造成的。

穿出生口找到地下通道的入口, 然后打败警卫队找到一艘救生艇, 四位伙伴离开基地岛屿。在海中遭遇彩虹食品企业的美味游轮, 不由分说将救生艇劫到游轮上来, 众人被困在游轮上, 要想办法逃出去才行。离开客舱到甲板, 在左到娱乐厅听到董事会议的谈话, 这些利欲熏心的家伙竟要以中毒事件作为炒作的

热点, 中止对木桶镇的投资, 将所有责任推给莱昂。

听到此处, 脾气火爆的阿康冲进会议室向彩虹的董事质问, 结果三人再次被警卫捉拿起来, 而大家见风使舵一通逃窜, 成了彩虹食品的代宣词。三人在储藏室找到彩虹食品的研究报告, 得知彩虹企业所生产的转基因食品对人体有害, 那些董事更是深恶痛绝。此时乐乐的 PDA 收到阿古的讯息, 原来阿古已赶到不毛岛。大家再次将三人救出储藏室, 沿甲板爬过去, 打败警卫找到一只救生艇, 乘坐它返回不毛岛。

返回到不毛岛进入密室, 三人与阿古和莱昂会合, 得知镇上饥饿的人们正打算将猫狗当成食物充饥, 在说话的时候迷宫传来巨响, 迷宫的自爆程序开始启动, 众人连忙穿过一片迷宫来到金塔外面的海滩上。

艾伦的手下正在岛上摧毁建筑, 乐乐等人与之争论一番, 用 PDA 将艾伦的言论录下来, 而玛姬也道出感染上帝之墓的事情, 她不甘艾伦的阴谋决意背叛。将艾伦打败后, 乐乐将他一

脚踢上天空变成星星, 他的手下闻风而逃。

接下来开始搜集木头和金属, 找到五块木头和二块废金属后回到海岸交给阿古, 阿古开始制造木筏, 而汪则指导夏以黑腿排舞音乐剧(被胡媚枪炖的南瓜小镇), 阿康用 PDA 拍摄下来, 希望日后有人能了解木桶镇所发生的一切。在拍摄完成后, 阿康勇敢地向玛姬吐露心声, 不想玛姬心里深爱的却是乐乐, 阿康的恋爱再次破碎了。

在投掷漂瓶的时候, 苟延残喘的艾伦再次出现, 将他打倒后, 众人乘木筏离开了不毛岛, 在旅途中阿康藏匿的漂瓶被艾伦吸入海中, 顺利地回到木桶镇。乐乐将调查的结果向镇长汇报, 为了引起外界对小镇的注意, 乐乐开始实施一个惊人的计划, 他将镇民们召集起来, 一起搜集所需要的材料。

#### ■支线任务 15: 天使猫咪

在不是约翰的路遇到喵喵婆婆, 得知最近有一位天

使在照顾他, 不过自从猫咪被丢失后, 天使就没有再出现。来到大兵路的玛姬遇到猫咪飞球, 原来它就是喵喵婆婆的天使, 于是乐乐带着它回去找喵喵婆婆, 向她解释事件原委后, 喵喵婆婆同意收养猫咪, 得到游戏代币×25。

接下来乐乐要到镇上各处征集材料, 分别到这路的知足餐厅找横肉厨师, 音乐路找夏日黑腿组合, 到老爷路的阿康家找阿康父母, 到梦之路的花店找菲比和蛋糕夫人, 最后到圆圈路找争金材料的猫狗。将每个人搜集的材料征收上来后, 前往泡泡街的阿吉家, 阿吉在史本莱和汪的帮助下开始制作巨大的飞天烟火。

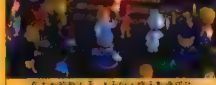
经过一天的努力飞天烟火终于制作成功, 在木桶广场乐乐举火把点燃了镇人们的希望, 烟火飞天绽放美丽的火花, 这个惊世骇俗的举动引起外界的关注, 通讯卫星将全部拍摄下来向全世界播放……

## 第六日: 恢复和平的木桶小镇



在燃放烟火后, 一天的时间匆匆而过, 第二天的清晨看到电视的报道, PSN 集团和彩虹企业都将接受调查和制裁, 木桶镇的救援物资很快就要抵达了。

今乐乐感到沮丧的是收到父母的消息, 鬼屋已经卖出, 他不得不离开木桶镇, 搬到大都市和父母一起居住。在鬼屋外遇到阿吉和镇长, 得知设计师汪就是买下鬼屋的人, 乐乐可以继续留守木桶镇。来到圆圈路看到胡媚又在对峙, 乐乐连忙上前劝说, 化解两派的恩怨。



在木桶镇的木桶, 乐乐将艾伦飞上天



阿康和乐乐又回到了木桶镇, 乐乐将艾伦飞上天

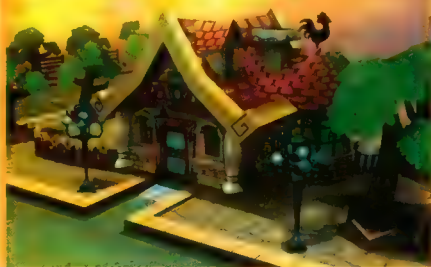
#### ■支线任务 16: 购物折价券 (幕16)

主角艾琳自称事务繁忙, 拜托木桶小队为她代领便利店的折价券, 乐乐于是到决斗街的便利店找店员商量, 拿到折价券后来到梦之路的公寓找到艾琳王, 原来她就是当初在便利店发生口角的波拉, 乐乐买下折价券送了出来, 得到银币×2。

#### ■支线任务: 幽灵船长 (幕16)

巴瑞要和爱莉一起来拜访魔王路上的海盗, 乐乐赶到魔王路遇到幽灵船长, 他正要杀神与瑞的宠物狗金毛犬, 乐乐上前将之打倒得到喷火枪, 再押着他前往警察局交给山桃得到南瓜炸弹。

完成本攻略的所有支线, 可到 UFO 电器行购买所有的原画, 最后来到木桶广场观看大结局。来到木桶镇的游客络绎不绝, 镇长决定亲自欢迎第 999 和第 1000 位的游客, 令大家没有想到的是, 走下客车的竟是真神和乐乐。——



# 風色幻想4

## 聖戰的終焉

### [THE END of F.L.S.D.]

#### 详尽心得指南/完整关卡攻略



## 指南篇

### 一、技能树与角色培养

与前作相比,《风色幻想IV》彻底改变了职业技能系统,以往的职业技能树系统将不复存在,取而代之的是与属性点数系统、职业等级相关联的崭新系统。虽然随着战斗等级的提升得到的升级点数可以用在力量(与攻击力有关)、体质(与防御力有关)、速度(与回避能力有关)、灵巧(与命中有关)和智力(与魔法攻击与防御能力有关)之上,然而首先还是最好能够满足相应技能等级的要求,比如修伊作为一名剑士,首要的提升目标是力量,然而由于升级树上必要技能“风华乱舞”不仅要求力量50、职业等级20,还要求灵巧35,因此在早期配点上首先以满足必要技能的学习为主(提升灵巧),然后再提升其他方面的能力。这里还要说明一点,除了修伊和西雅会随着剧情转职之外,其他的队员都不能转职,具体区别在于其他队员的职业等级都可以达到40级(法姆和妮妮可达到50级),修伊是第一职业与第二职业都能达到30级,而西雅是30级和40级。具体转职时间为第二章前往封印的大圣灵之时西雅转职为“英雄王”,而在第五章开始的时候修伊会在祭风之塔转职为“剑圣”。以下是各个角色的培养指南:

修伊,本作男主角,在满足职业技能配点的前提下(“平衡”),应首先发展力量,其次是速度。技能方面,虽然修伊的技能点数高达200点,但仍然不足以发展全部技能。因此有以下两种选择,其一是点满“剑术修炼”,其后将“剑舞连击”

提升到5级,最后点满“风华乱舞”,转职后点满“幻影身法”即可。优点在于一直能保持强大的攻击力并能有着很强的闪避能力,缺点在于没有足够点数学习剑圣的终极技能“无藏”,而另外一条路线则是在转职前只点满“风华乱舞”,其他技能仅以满足升级门槛即可,最终修满“无藏”,毕竟这是修伊最强大的技能,不过缺点在于在转职前攻击力可能略为逊色。

妮妮,本作女主角,属性点数以力量为主,智力次之,体质最后。技能方面,“斗气凝聚”是必学技能,毕竟可以在仅仅消耗RAP一点的情况下,提升200%的攻击力,而其他技能中能够直攻攻击4格的“星耀冲击”一直到最后都是强力的攻击招数,不过由于属性生克关系,最终在不死之月的战斗中,面对神圣属性的诸位天使和神,妮妮最好还是换上暗属性的武器,使用物理刀术攻击“剑舞·冰霜”与“剑舞·净炎”才能获得更好的效果。

西恩,奇迹的制造机,魔导圣战的“关键”人物,属性点数以力量为主,智力次之,体质最后。技能方面,首先是“奇迹之拳”、“老天之拳”,其后是“星耀之击”和“凄绝光弹”,最后是“治愈术”与“痊愈之颂歌”。

西恩,圣佑的英雄王,属性点数以力量为主,智力次之。技能方面,转职前最好能够达到职业等级30,因为这是最强技能“雷神断影”必要要求,而转职后再重新修练到30等级就比较困难。其他技能中英雄王特技“辉煌之焰”的使用必不可少,毕竟不是所有人都拥有这个可以提升200%攻击力和100%魔法防御的技能。此外“剑舞连击”带必中效果,而“阴阳连击”攻击略高于“剑舞连击”,但是命中略差,最后可以发展“反击修炼”和“炽火弹”。

蓝斯,杰拿奇的狂王,属性点数以力量为主,体质次之。技能方面,“灾厄之灾”这个能够提升250%攻击力和50%魔法防御的技能自然是最常用的,“体力修炼”、“双手剑修炼”、“反击修炼”和“再生”必修满,其后修习“轰天碎击”,最后的“鬼神斩”和“断已杀法”两个终极技能都不要放过!

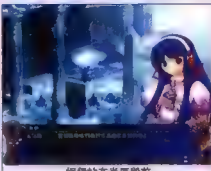
九音与艾尔扎克,两名卓越的暗杀者,属性点数以速度为主,力量次之。技能方面,“一击必杀”、“四两拨千斤”、“爪抓”必修满,攻击技能依次发展“斗气掌”、“车轮落”和“鬼面天杀”。

帕鲁鲁,擅长元素法术和死灵召唤的禁咒法师,属性点数以智力为主,体质次之。技能方面,“火焰风暴”和“秽人之镰”可同步发展。



## 序章 意料之外的相遇

大陆两大强国之间爆发的“冰与火之战”，以惨烈的伤亡落下帷幕，昔日为封印世界威胁而聚集的“断罪之翼”成功完成阻止原罪助的使命后，各奔东西。但是在看似平静的表象下，暗潮涌动，危机迫在眉睫。此时，北境的炎厄殿迎来了一位蓝发明媚的少女。



妮依站在炎厄殿前

### Battle 1 妮依·迪亚诺耶鲁

这个名叫妮依的女孩，是圣殿派往此处获取传说中忌之器的带刀祭司。她将从这个昔日封印了巴鲁炎的位置，取得传说中的忌之器。不过在进入神殿前还需要扫平外面游荡的魔兽。

**战场指南：**以下系列战术要以困难难度为基准，就本战而言，由于只有妮依一人，可以依靠“星耀冲击”有效消灭敌人，如果生命和魔法不足也不要吝惜药物的使用，最后对抗“爱心胶魔怪”最好在消灭它身边的所有骷髅之后，使用普通攻击将它们体力削减到一定程度，然后迅速使用两次“星耀冲击”消灭它们，由于其魔法攻击附带麻痹效果，因此 S/L 大法在此必不可少。



可爱的强大敌人再次成为了行使暴力权的对象

### Battle 2 不顾大局的笨蛋

在取得忌之器回到圣都尼鲁之后，妮依又接到了前往布朗西斯封印黑羽龙之魂的任务。下面妮依将离开圣都去执行她成为带刀祭司后的第一个任务。在前往布朗西斯的途中，遇到了拦路劫匪“热烈欢迎”，不过在布朗西斯前哨卫军领袖法特和副首领修伊的接应下，倒是有惊无险。

**战场指南：**数回合后，修伊和法特的援军就会陆续赶到，而且盗贼的能力也削弱，首要目的是击败强盗后，掉落“偷窃魔体”，然后将魔体镶嵌到武器上，接着耐心的从强盗大叔身上偷窃附加属性的物品，不过可惜的就是这次击败他也不能得到“无序柠檬”了。

### Battle 3 幻之种族



与恶毒的巨石化战斗

来到龙之国首都那事休息之后，妮依在法特与修伊的陪伴下前往封印黑羽龙之魂，不过在路上却“闯入”了大族的地盘。

**战场指南：**最好是能够让修伊将两只“杀人兔”都抓到，这样会对以后的游戏进程起着有效的辅助作用。

### Battle 4 守护魔神

亲切“问候”了那些可爱的生物之后，妮依来到封印黑羽龙之魂的地点，不过这里却突然出现一座巨大的守护石像，只有击碎石像才能继续前进来到封魂之处。

**战场指南：**使用火属性攻击能有效杀伤石像，在加上“杀人兔”的辅助就不会有阵亡的危险。不过在 2 回合后，后方会出现敌人援军，这时修伊一般也被打得喘气（HP20%以下），会自动换上克制石像的火属性晶刻，并取得地之护符的情报。只要法特和妮依能挡住后方的援军，击败石像并非难事。

### Battle 5 保护

虽然妮依已经很努力了，但由于经验不够仍出现漏网，因此必须集中精力在 6 回合完成净化仪式，而修伊和法特则在此期间内要完成“护法”的艰巨使命。

**战场指南：**除了已经出现的吼龙和骷髅之外，在规定时间内，敌人还会出现 3 批援军，因此需要尽量堵住通道，如实在支撑不住，可退在妮依身边，她会为我方补充体力。

## 第一章 狂王蓝斯

完成封印黑羽龙之魂的任务，妮依回到圣都，此时传来了邻国——杰拿鲁顿军侵犯的消息，于是法特和修伊在女王的派遣下，协助边境城市通讯，不巧正好遇到了不期而至的侵略者！

### Battle 6 突来的侵略者

**战场指南：**可以在龙骑士的护卫下，消灭来犯的所有敌人，优先消灭对方的弓箭手魔法师，最好能利用城堡两侧的台阶高度差来狙击对手，并且辅加以“杀人兔”的魔法。不过在围攻芬利鲁时切记要加上足够的良性状态，不要吝啬补品。

### Battle 7 夜袭

在击退了敌人第一波攻击后没多久，敌人就发起了疯狂的全面攻击，在勉力抵挡住佣兵团的初次攻击后，随着狂王蓝斯的出现，其实失败已是不可避免的。修伊虽用尽全力，仍不是对手，而法特更是伤在了蓝斯的“灾厄之炎”下！

**战场指南：**在高难度下，消灭数回合后出现增援的狂王蓝斯几乎是不可能的完成的任务，但即使即使战败也能过关，因此只要集中全力消灭芬利鲁，并获得“无序柠檬”即可。

### Battle 8 狂王蓝斯

虽然狂王蓝斯给了不服气的修伊公平比武的机会，怎奈技不如人，最终修伊仍是战败了。与此同时，圣都使得妮依再次来到了龙之国度，不过此时希洛依女王已在蓝斯的重压下，答应了不插手杰拿鲁王国攻击海洛之岛的行动。



敌人再度变成灾厄魔体



与狂王蓝斯单挑，但是有胜算吗？

但幸运的是希洛依女王仍然给妮依指出了一条出路，那就是寻找装备精良的雇佣兵介入战争——昔日主教依格那所领导的赛达反抗军正是一个恰当的选择，于是女王让修伊脱离龙之骑士团，陪同妮依前往汉弥尔古城寻找线索。

**战场指南：**修伊与蓝斯的单挑，同样是战败也可以过关，在高难度下如果想战胜对方需要补品的大量使用和一点点运气。

### Battle 9 无头苍蝇

二人来到了汉弥尔古城，但多方打听，却无法得到任何赛达叛军的消息，于是修伊想到了促进圣焰副团长，借助军队的力量寻找叛军的点子。不过，这个可怜人由于未经妮依大人的允许，就自称两人是“紫罗兰兰帕”佣兵小队的缘故，悲惨的在寒风中渡过了一个晚上。

**战场指南：**按部就班的消灭拦路的不长眼的魔兽就可以了，顺手抓几只“爱心胶魔怪”。

### Battle 10 目标在哪里

没想到拉法利居然让修伊领路寻找叛军，对于只是来招揽雇佣的修伊而言，只能是走一步算一步，希望幸运女神能够眷顾他。

**战场指南：**最好不要让自己的角色过于卖力，否则很容易被群殴至死。妮依的“星耀冲击”很适合本战场，不过注意由于“小妖精”是神圣属性的，因此法术多为神圣属性的妮依只能使用物理刀来求攻击。



没想到赛达叛军的冒险家是艾尔克！



此时狂王的舰队已经出发了



## 第三章 混乱的世界与清澈的梦

正在西撒等人为了封印火的大圣灵而奋斗的同时，狂王盖斯却联合冷夜王国，对此时内部矛盾重重的圣焰王国发起了全面攻击，而西撒等人只能是尽可能阻挡危害的蔓延！

### Battle 24 战火之悲

在沙达那城，西撒发现由于刺骨的仇恨使得冷夜军已经成为了只知道杀戮的野兽，因此大家只好超度他们，并寄希望于早日找到冷夜与杰拿鲁联军主力，劝说两位君王回心转意。

**战场指南：**对于这些杀红了眼的冷夜士兵而言，利刃和死亡是最好的礼物。



熊熊中的沙达那城



艾扎克从原罪教堂中挽救了年轻的希丝提娜的生命

### Battle 25 幽暗突袭

在幽暗的森林中，遇到了冷夜的伏击，与此同时冷夜王九音与圣焰女王希丝提娜对决于卡诺诺城下！

**战场指南：**这些亦蝶暗杀者的回避能力都很高，相对而言生命较少，防御力较弱，因此多多 S/L 就可以很轻松的数回会全灭敌军。

### Battle 26 狂乱的魔音

此时已经是人心离散的圣焰军，在卡诺诺城被彻底击败。由于不甘心失败的希丝提娜动用了原罪徽章的力量，击败了冷夜军，而自己却成为了原罪徽章的傀儡。

**战场指南：**同样是广阔的原平之地，只要将敌人分而制之，就可以很轻松的通过。需要注意地图中间九音的安全，不过对于移动力和回避都很高的暗杀者，如果是纯粹的躲避，几乎不会有生命危险。

### Battle 27 七原罪·嫉妒之战

西撒人与被原罪徽章控制的希丝提娜，对决于卡诺诺城下，在艾尔扎克的努力下，终于唤回了希丝提娜的意识，挽救了她的生命。

**战场指南：**本关卡只有艾尔扎克直接攻击希丝提娜后，我方的攻击才能对她造成伤害，也正因此，此处是我方低等级人物提升等级的最好地点，由于希丝提娜每周只会发动一次全体的“陨石轰击”，因此只要我方有修得“痊愈之颂歌”的凯琳在，就可以一次补满全体生命值，而其他人物可以将希丝提娜困着水泄不通的练级，只要有充足的特训（最好是新月药），我方就可以顺利的提升到满意的等级。

### Battle 28 不可避免的宿命

在前往黄金都市阻挡盖斯的途中，在废墟遇到了雷非那玛，在废墟的深处，修罗与罗刹展开了生命的最后一战！不过战败而生命垂危的罗刹将军，却被随后赶到的妮妮和梅尔西迪诺挽救。

**战场指南：**绕到她的背后，使用辉煌之炎+剑舞连击+阴阳连袭就可以轻松击败罗刹将军。

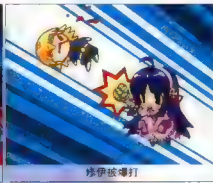
### Battle 29 罪孽之翼

杰拿鲁军与冷夜军的目的完全不同，冷夜军是为了无穷的杀戮，而杰拿鲁的狂王却是像自杀一般入于圣焰的统治核心——元老院。妄想妥协的元老院长老艾克也之天下成灰灭，狂王也在等待着将自己人生的最后辉煌！

**战场指南：**此节需要注意的就是站在两侧的两名骷骸手，是任何法术和弓箭都无法攻击的，因此只有等待它们跳下台阶之后，才能攻击到它们。



邪魔的凯琳被九音扶住



修罗被炸开

### Battle 30 修罗对狂王

在相互试探之后，狂王与英雄王展开了终极的对决，没想到这居然是盖斯的寻死之举，桀骜不驯的狂王想死在西撒的脚下。但是这一切却被奋不顾身的凯琳破坏，重伤倒地的凯琳丝毫不犹豫的放弃了寻死的念头，此时大家的注意力都集中到了随后出现的弗妮——盖斯和希丝提娜之母的身上。

**战场指南：**同样使用辉煌之炎+剑舞连击+阴阳连袭的攻击方式。

### Battle 31 七原罪·欲望之战

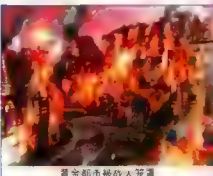
在断罪之翼全体努力下，仍然无法打破有原罪徽章力量的弗妮，就算是狂王与英雄王两位使用辉煌与灾厄之炎的力量，仍然无法支撑很久，此时失败似乎触手可及。

**战场指南：**首先集中力量消灭前方的4个巴弗灭，然后顺手干掉旁边的古代恶魔，最后集中攻击弗妮即可。

### Battle 32 并肩作战

刚才濒临死亡的凯琳奇迹般的站了起来，在有了凯琳的支援之后，辉煌与灾厄之炎的力量最终击毁了弗妮！不过她最终还是逃出生天。

**战场指南：**三人围攻弗妮，这次是凯琳的花天月幕大展身手的时候了。



黄金都市被收入龙罩



修罗与狂王的对决被凯琳打断

## 第四章 无法预期的未来

战斗后脱力的凯琳昏睡了两个星期后终于醒来，在梦中她的脑海里不断的涌现着精灵依叶和救世主加瑟多的故事，这究竟意味着什么？不过这时费恩主教又得到了葬魔窟出现了大量不死生物活动的迹象，因此众人商量后，还是前往了那个危机四伏的洞穴。

### Battle 33 归来的和平之日

**战场指南：**单纯的练习战斗，多多注意从对方的侧面和背面攻击即可，直线攻击法术如斗气掌在本节非常好用，而此时修伊的主要攻击手段应该已经转战成了“风华乱舞”了，这可以说是他最强的单体攻击招数。

### Battle 34 不断袭来的黑暗

#### Battle 35 英雄辛格尔德

#### Battle 36 隐藏的真相

来到葬魔窟，这里已经被弗妮使用了“怨魂转生咒”这个能使得亡灵不断复生与变强的终极法术，弗妮也因此法术得以恢复了辉煌与灾厄炎在身上造成的创伤。由于不断复生的亡灵，断罪之翼完全没有任何胜算，就在弗妮出现准备逼出费恩就是救世主加瑟多这个惊人事实的原委之时，费恩出现了！怒发冲冠的弗妮马上放下一切，想利用此时不死的身体杀死加瑟多！当然凯琳暂时阻止了她，但是在事情的背后，究竟隐藏着怎样的秘密？

**战场指南：**此战是在同一场景中连续发生的，因此在此一并描述。对于此节中的死系敌人，当然神多系法术能够有着最佳效果，不过幽弥的“堕魔乱舞”是最适合本关卡的大面积杀伤法术，而拥有辉煌之炎和灾厄之炎的西撒和盖斯是狙击亡灵英雄王和弗妮的最好选择。



凯琳在梦中战斗



弗妮被费恩所杀



修伊和法姆追击弗妮

弗妮在冰窖的结界内被追击

### Battle 37 追击

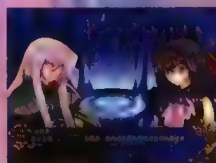
留下了修伊和法姆阻挡亡灵，凯琳等人去追击弗妮，但最终还是无法阻止她利用他脉流动波长逃跑回费恩！不过在费恩的算计下，弗妮终于被彻底消灭了。这个谜一般的费恩似乎有着不可告人的秘密！

**战场指南：**一开始只有凯琳一人能控制，我们可以选择孤军深入，不过如果在此前修炼足够的玩家，可以等待凯琳等人增援后，再全力出击。

### Battle 38 净化与力量

在凯琳一行进击费恩的同时，此时由于断罪的修伊和法姆不得不抵挡不断复生的亡灵，不过在妮依的净化之光的协助下，最终还是成功的清除了此处邪恶无比的“恶魂转生咒”！

**战场指南：**修伊的“风华乱舞”和法姆的“剑舞连击”之下，普通敌人几乎都可以一击必杀，不过还是应该优先消灭远程狙击人员，亡灵英雄主倒是可以支撑几个回合，不过击败它只是一个时间问题。



凯琳追击弗妮



被魔眼的女神

### Battle 39 冰窖的道路

由于弗妮已经把安杰妮的银盾放置到了极北的祭祀殿，因此大家不得不前往极北之地。

**战场指南：**本关卡除了道路比较漫长之外，没有什么特别的难点。

### Battle 40 冒险的终点

在危机险中，心情激动的凯琳灵魂深处拉克西丝终于冲破昔日大贤者所下的灵魂禁锢，用依作女神的神力打破安杰妮银盾上的拉克西丝禁咒，挽救了安杰妮。此时在之前发表了长篇大论的费恩终于露出了真面目，原来他就是撒旦加瑟多，他希望借助沉睡于拉克西丝身体中的邪神迪斯尼力量，和毁灭存在于原罪教会中的元素圣灵，让这些构成世界组成的最基础点被毁灭，最终消灭这个疯狂的教世主对整个世界的不满之心！不过在妮依的劝说和魔王梅尔西迪斯的巧妙安排下，加瑟多最终还是失败了，然而在他的挑拨下，妮依破坏了原罪教会，让疯狂的大圣灵摆脱教会的禁锢而危害世间。

**战场指南：**除了上方两个米陶诺斯之外，其他对手都不是以敌，不过装备上龙王之爪的凯琳的“奇迹之拳”将是对方的梦魇。

### Battle 41 阴谋者现身

**战场指南：**在第2回合，妮依就会现身，讲述一些不为人知的秘密，不过法姆的“剑舞连击”加上龙王之爪的攻击加成，已可以在一回合中击败对方了。

## 外章 风之伤

由于禁锢而变得疯狂的圣灵，以无情的手段报复曾经伤害过它的人类，此时大陆上唯一的希望只剩下了断罪之翼。在修伊在祭风之塔完成修炼之后，大家将前往沧海之原打败阴谋家加瑟多。其后妮依将通过祭风之塔前往不沉之月，而修伊在塔下苦等十年后，只能在人们不断重复讲述着自己参与的现世传说中，不断老去。BAD ENDING。

### Battle 42 修伊的特训

**战场指南：**道路比较漫长，需要旋转视角才能方便前进，在最高层击败修伊即可过关。

### Battle 43 来袭的恶魔

**战场指南：**发生在海上的战斗，战斗相对简单，不过在船尾的罗魔只有等它们移动到船上才能完全消灭。如果它们处在船体外的空中，那么只有幽奈和妮伊的魔法才能攻击到它们。

### Battle 44 真理

**战场指南：**与萨鲁夫的对决，只需要注意在侧面与背后攻击即顺利过关。

### Battle 45 救世主·加瑟多

**战场指南：**此结局的最后一段，加瑟多每回合会自动回复大量生命，因此推荐让英雄士和狂王两位前排肉盾，争取在一回合内将对方击败，不过他的回复能力与很强，需要多次的 S/L 才能成功。



魔法使妮依与加瑟多对决



妮依与修伊的合体成为永恒

## 第五章 未被决定的明天

如果大家想要完成结局，那么就必须在前往沧海之前完成封印大陆上所有大圣灵的任务，并封禁在天空之塔挽救凯琳！

下面我们可以依次前往圣亚里昂、杰拿鲁城、拜魔窟和夹厄殿完成使命，在此过程中将陆续有成员加入。其中痴情的狂王圣斯会在拜魔窟找到传说中能够唤回迷失灵魂之人的意志的“唤魂之铃”，而九霄与雷菲娅将在杰拿鲁封印印风之大圣灵后加入，而爱斯玛等人将在圣亚里昂封印了地之大圣灵后加入。

### Battle 46 狂乱的魔尊

**战场指南：**一开始就可以看见爱斯玛被困在中央，虽然她的身边有不少士兵，但仍无法抵抗凶猛的魔尊，而且魔尊在其后还会出现两次增援，因此最好是与修依同合，利用幽奈的“毁灭魔舞”杀伤敌人。

### Battle 47 突围

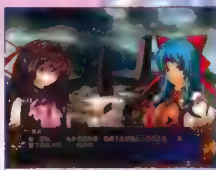
**战场指南：**出现的敌人等级都偏低，没有什么锻炼价值，因此直接杀过桥到达出口即可。

### Battle 48 地之封印之战

**战场指南：**战斗仍是比较轻松的，不过在消灭地之圣灵前，先务必让罗菲亚在他身上偷到足够的属性药品，最后集中力量击倒即可。

### Battle 49 光之封印之战

**战场指南：**初期虽然只有法姆一人，但对于她这个强力角色而言，被击



露与雷菲亚在天空之塔会合



封印地之大圣灵



封印光之大圣灵













# 秘集市

## SWAT 4

以任何文本编辑程序(如记事本程序 Notepad.exe) 打开游戏安装目录“SWAT4/Content/System/”中的swat4.ini 文件, 找到 [Engine.GameEngine] 这一字符串, 将其下一行:

EnableDevTools=False

改为:

EnableDevTools=True

保存此文件并运行游戏, 在游戏中即可按【~】键进入控制台, 输入下列代码并回车获得相应功能:

god 刀枪不入模式  
walk 正常行走模式  
ghost 穿墙模式  
behindview #

第三人称视角开关(#=1 开 / 0 关)

SetJump # 设置跳跃高度值 #  
SetGravity 设置重力值 #  
open X 进入指定地图名称的场景, 地图名称 X 如下:

MP-ABomb  
MP-ArmsDeal  
MP-AutoGarage  
MP-Casino  
MP-Courthouse  
MP-DNA  
MP-FairfaxResidence  
MP-Foodwall  
MP-Hospital  
MP-MeatBarn  
MP-PowerPlant  
MP-RedLibrary  
MP-Tenement  
MP-Training  
SP-ABomb  
SP-ArmsDeal  
SP-AutoGarage  
SP-Casino  
SP-ConvenienceStore  
SP-DNA  
SP-FairFaxResidence  
SP-FoodWall  
SP-Hospital  
SP-Hotel  
SP-JewelryHeist  
SP-RedLibrary  
SP-Tenement  
SP-Training  
swat\_splashscene

【测试:NA PAGAN 提供 A】

## 疯狂世界 Psychonauts

在游戏中要想获得下列特殊效果, 只需依次按下相应的按键序列即可(其中鼠标中键通常为鼠标上可以按下的滚轮)。

获得所有能力  
【X】, 【X】, 【F】, 【E】, 【TAB】, 【F】  
升级所有能力  
【TAB】, 【鼠标中键】, 【TAB】, 【E】, 【X】, 【E】  
获得 9999 弹药  
【鼠标中键】, 【空格键】, 【TAB】, 【TAB】, 【F】, 【X】  
获得 9999 箭头  
【空格键】, 【鼠标中键】, 【鼠标中键】, 【E】, 【F】, 【鼠标左键】  
获得 9999 生命  
【TAB】, 【E】, 【E】, 【X】, 【空格键】, 【鼠标中键】  
开放所有全局物品  
【鼠标中键】, 【X】, 【E】, 【E】, 【鼠标左键】, 【TAB】, 【F】

【测试:NA PAGAN 提供 A】

## 车手 III Div3r

刀枪不入模式(Infinite Mass)

在伊斯坦布尔(Istanbul)杀死所有 10 个 Timmy Vermicellis, 然后前往伊斯坦布尔装备库(Istanbul armory)激活刀枪不入选项。激活后, 在此模式下 Tanner 的汽车或摩托可以冲撞任何其他车辆而不会受到损伤。

浩劫模式(18 Wheeler Havoc)

在迈阿密(Miami)杀死所有 10 个 Timmy Vermicellis, 然后前往迈阿密装备库(Miami armory)激活浩劫选项。

【测试:NA PAGAN 提供 A】

## 波斯王子:武者之心 Prince of Persia: Warrior Within

游戏中第一个生命升级基台就等你打 Shahdee 之后, 走上楼梯会看到一个高高的祭坛, 推它就能打开其后一个秘密的入口, 进入注意躲开陷阱, 就可以获得第一个生命升级的机会。

【测试:NA PAGAN 提供 A】



【测试:有效】经编辑部实际测试通过

【测试:NA】未经编辑部测试

## 末世拯救 Psychotoxic Soaked!

在游戏中按【~】键进入控制台, 输入下列代码并回车获得相应功能:

ua god() 刀枪不入模式  
lua ungod() 关闭刀枪不入模式  
lua PlayerInvisible() 隐身模式  
lua PlayerVisible() 关闭隐身模式  
lua PTFly(8)  
飞行模式开关(#=on 开 / off 关)  
lua PTLowGoreVersion() 低血腥模式  
lua allammo() 弹药全满  
lua levelend() 立即进入下一关卡  
lua speed(8) 设置游戏速度值 #  
lua ResetWeaponSlots() 武器栏清空  
lua medoof() 获得额外武器  
lua medave() 增加武器  
lua summon(PickupKnife) 获得刀具武器  
lua summon(PickupColt) 获得刀具武器  
lua summon(X) 获得指定名称 X 的武器, 列表如下:

Knife  
Socom  
Mac10  
PumpGun  
M16  
Sniper  
GatlingGun  
Jackhammer  
Flamer  
UdderGun  
A\_Gun  
IonRifle  
Pitbull  
SpectreEyes

【测试:NA PAGAN 提供 A】

# EVERQUEST II

## 无尽的任务2 东方版

# 诺拉斯的工匠

### 序章：黎明

人生而具有无限潜质；潜质没有存在与否的区别，只有大小的差异。因此人可以学会任何东西，但只能专精其中的少许。这是万世主义哲学的精要。在这样的思潮统治下，每一个冒险者都必须接受基本的生存训练。这样的启蒙训练包括了战斗、采集、游泳和一些简单的武器技能。只有这样，才能激发你的潜能，使你具有同时向探险者和工匠两个方向发展的潜质。

冒险者在任何故事里，都有类似的情节，只有对手的不同而没有本质的区别。工匠则不同，诺拉斯的工匠注定比别人辛苦，注定操劳奔波一生，哦，对了，还有紧张。

你的工匠人生开始于避难之岛，那座黑色的巫师之塔。

### 第一章：避难之岛和马文尼修斯之塔

你一定是在无意中闯入了这座本属于法师的塔。助手德瑞克站在入口处，一脸愁容。过去和他打招呼，他会告诉你这座塔是米赞和马文尼修斯所有，如果需要找他们，可以上楼；而如果想借用工作间，那么恐怕有困难。在你的再三追问下他承认是因为他的疏忽而导致了一次爆炸，整个工作间“团糟”。他本人则被安排去接待新来的难民，所以到现在为止工作间依旧没有清理。他说如果被米赞发现，他会死得很惨。他表示，如果我能帮他打扫工作间，那么就让我免费使用，同时会给我更多关于工匠上的指导（其实这也是“地下城交易”！不过既然对大家都好，又为什么要拒绝呢？）。如果你愿意，他会提供一份清单，上面有需要工作的内容列表。

所谓的“工作间”，实际上是用塔的地窖改造而成。德瑞克身旁有一个活板门，掀开它，顺着梯子下去就到了地窖。

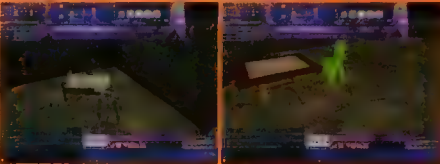
地窖里确实比较乱，家具横七竖八，资源散落各处，正中央居然还有个桶正在燃烧（看来这德瑞克是真不怕被米赞轰出塔外）。我们得把桌子、椅子、床和镜子放置好——以后自己家里的物品也需要自己来摆放。



德瑞克的工坊

的，趁现在好好学习一下吧；还要把那个桶给处理了，最后收拾资源①便可向德瑞克复命了。

当我满心欢喜地告诉他我搞定了地窖的时候，德瑞克这家伙居然开了一个让步状语从句来回应我，说什么爆炸把门锁弄坏了，需要一个锡钉。



资源的移动

#### 注：①资源

能够被采集到的工匠材料，统称为资源。资源在游戏中以资源点的形式存在。材料根据技能等级，分为五个阶段，英文表述为 Tier1, Tier2, ..., Tier5，简记 T1, T2, ..., T5。每个阶段和工匠等级 (LV) 采集技能水平的对应关系如下：

T1=LV 1-3	需采集技能 20 以上
T2=LV 10-19	需采集技能 60 以上
T3=LV 20-29	需采集技能 90 以上
T4=LV 30-39	需采集技能 120 以上
T5=LV 40-49 or 50	需采集技能 190 以上

工匠等级限定了制作的门槛，采集技能则是能采集到材料的最低要求。不同的资源产在不同的区域 (Zone)，基本上可以按资源物的等级来判定该区域会有哪一阶段的资源。一般来说，T1 肯定是在 1-9 级探险者活动的区域里找到，而在需要高级别探险技能的地方就不可能找到了。反过来，T5 的资源一定不会在 10-19 级探险者活动的区域里找到。



















































































就有  
有华人的地方  
武俠

在电影中我是无敵的。  
在游戏中我愿意接受你们的挑战！

国际动作巨星 **甄子丹**

杀电脑病毒用 金山毒霸

TG 金山推广  
kingsoft.com

KINGSOFT

北京金山数字娱乐科技有限公司







# 新!玩

## PLAN

是  
谁  
与  
谁  
争  
锋

8月底内测

官方网站: [www.yxol.com.cn](http://www.yxol.com.cn)



山东源丰网络总公司  
SHANDONG YIXIAN NETWORK CO., LTD.

游戏代理公司: 山东源丰网络有限公司 公司地址: 山东省东营市胶州路老年乐园5楼

联系电话: 0546-8338133 传真: 0546-8338133

《英雄OL》客户服务热线: 0546-7780560 客服邮箱: [gs@yxol.com.cn](mailto:gs@yxol.com.cn)











































若干年前,汽车还是一件稀奇的东西,有车是很多人可望不可及的梦想。几年来,汽车价格的下降使汽车开始走向千家万户。回忆以往的赛车游戏,只需要丢给玩家几辆汽车,若干赛道以及一些聊胜于无的 AI 车手,最后留下一个 RaceNow 按钮,一切就 OK 了。可是现在这一切都行不通了,简单的驾驶我们可以自己开车,就算是游戏里的车再怎么亲切也不可能是真实驾驶的对手。游戏设计师一直在寻找赛车游戏的出路。在一般的游戏里,汽车都处于辅助工具的地位。可是赛车游戏不同,车就是游戏的主体。扩张赛车的含义和范围是游戏设计师们的目标,但方向上却各有不同。

## 故事车

FPS 不能只有射击和装弹,于是就有了《半条命》(HalfLife)。Driving 不能只有驾驶,于是就有了《职业车手》(TocaRaceDriver)。

HalfLife 把故事情节带给了 FPS, TocaRaceDriver 把故事情节带给了 Driving。虽然赛车游戏引入角色扮演成分并不是 TRD 的首创,但 TRD 第一次将这种模式进行了完整化并且给出了一个相对合理的模式。在 TRD 中,玩家扮演的是一个以赛车作饭碗的家伙。不过很可惜,过场影片全部是以第一人称视角制作的——这个靠赛车生活的人就是玩家你,长得帅不帅靓不靓就不得而知了。每次播片之后,玩家就会接到一个比赛安排,经纪人会把玩家的比赛日程安排的满满当当,而且布满全世界。比赛形式也是丰富多彩(或者说是花样百出?),玩家不得不驾驶各种各样的车子参加比赛,从小型的方程式一直到大卡车。赛场从泥泞不堪的泥地到干净整洁的赛车场无所不包,甚至连 NASCAR 使用的那种蛋型赛道也有收录。TRD 在每次比赛之前,经纪人会帮玩家联系若干家有意向的俱乐部,然后玩家选择一家签订比赛合同。当然各个俱乐部的赛车会不一样。根据比赛的结果获得奖励。











“我们是大家庭  
更机敏的杀戮，而不是更卖力  
调配资源  
比任何时候都要更强烈  
核爆后的性与浪漫  
学知令人脑力激荡  
异尘余生 II  
一个核战后的角色扮演游戏”

1998 年，新近看过了《终结者 II》，整部电影 99% 的场面，都令人感到伴随着阿诺年长体衰而一同失色。直到最后二十分钟，镜头转向地下避难所及天网引发全球互动核弹，才令人莫名的兴奋，因为它仿佛有某种默契一般，印证了另外一个互动娱乐世界在多年时所讲述的传奇的开始。

“在旧世界中的交互。

在我们的世界中的交互。

子午线 59: 启示录”

1997 年，整个游戏世界正向着一种借助互联网实现群体图形互动的形态演变，之前，我们在 MUD 中使用字符和想象力来沟通，全新的图形化 MMORPG 则令其更直观、更易于理解和拥有更丰富的感官体验。这种强烈的反差，营造出新形态游戏巨大的跨越感。

The Sims Company

Interaction  
in the old  
world.

;-)



# 图鉴Illustration

“记住。

当你低空掠过双塔第42层  
并在时代广场上空滑翔盘旋时，  
安全是飞行员首要的规程。  
微软模拟飞行 5.1”

1996年 当拟真实景还是电脑游戏追逐的  
最大卖点时，能够实现这样的飞行体验的确  
是一种莫大的诱惑，然而真正具有震撼性效  
果的时刻，却是在若干年后的“9·11”，有人  
驾驶真正的客机进行了这样的尝试，并且忽  
略了“飞行员的自杀规程”。随后，“模拟飞  
行”系列游戏遭到“凶器”的指责，随后在游  
戏中取消了双塔景观和撞机效果。

## “极品飞车：保时捷之旅

飞行 911 安全须知  
起飞前确保系紧安全带  
你将在 Porsche 911 turbo 中飞行  
4.3 秒内从 0 加速到 60  
经济巡航速度为每小时 170 英里  
请记住  
4 轮漂移和 360 度旋转令轮胎冒烟  
是绝对受鼓励的  
我们知道在肾上腺需要的时候您得有选择  
感谢您选择《极品飞车》”

2000年 极速狂飙像贴地飞行，这次“极品飞车”干脆就以“地面飞行安全指南”的方式，对自己“飞”一般的竞速理念进行诠释。

